
GAMER Culture · Entertainment · Game
游戏·人
16元
MUSIC CD DISC 1
流行游戏歌曲集
MUSIC CD DISC 2
2006.6.
Vol.18
特别企划
向世界杯致敬
《实况足球》的世界杯情结
传世之书
帝国的回忆
上古卷轴的奇幻世界
卷首特稿
轮回
成长史
大厨手记
日出之地的传说
《大神》与日本古代神话
卷尾特辑
极客群英传
欧美数字英雄时代众生相
异域放谈
桐与葵
游人小说
阳光不锈
无奸道
斑斓之书
解读达·芬奇密码
的十个关键词
本辑赠品
FF XII女性角色原创塔罗牌



《游戏·人》第十八辑CD曲目

CD1 流行游戏歌曲集

01 Sky（《炙热之魂》主题曲）
02 温柔的双手（《.hack//G.U. Vol.1 再生》主题曲）
03 Mighty Heart（《娇蛮之吻》Opening）
04 Isolation（《娇蛮之吻》Ending）
05 First Kiss（《君吻》主题曲）
06 Brave（《战国BASARA2》Ending）
07 雾之彼端（《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》主题曲）
08 VS（《风雨传说》主题曲）
09 Being（《灼眼的夏娜》Opening）
10 那就是爱吧（《全金属狂潮》Opening）
11 OUTRIDE（2006夏季动画演唱会主题曲）
12 交响诗《希望》（《最终幻想XII》主题曲）
(1)第一乐章 Overture
(2)第二乐章 March of a Wise man
(3)第三乐章 Road of Hope
(4)第四乐章 Romance
(5)第五乐章 Road of Hope~Refrain







CD2 明之舞·雅之祭

01 CONTACT（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
02 THE ROUND TABLE
（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
03 THE FINAL OVERTURE
（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
04 ZERO / CHORUS : ACE COMBAT ZERO SPECIAL CHORUS TEAM
（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
05 EPILOGUE –NEAR THE BORDER–
（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
06 标题音乐（《大神》BGM）
07 妖怪退治（《大神》BGM）
08 被诅咒的神州平原（《大神》BGM）
09 小柄 鬼斩斋（《大神》BGM）
10 ハラミ湖（《大神》BGM）
11 樱吹雪（《大神》BGM）
12 牛若演武～与牛若嬉戏（《大神》BGM）
13 西安京 庶民街（《大神》BGM）
14 极北之国 卡姆伊（《大神》BGM）
15 日出（《大神》BGM）
16 《Reset》～《谢礼》版～（《大神》BGM）
17 2005年东京游戏展宣传动画配乐（《大神》BGM）

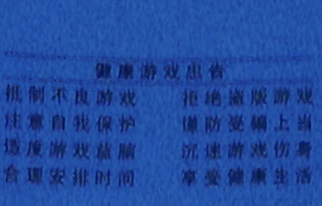
GAMER Culture · Entertainment · Game



游戏·人第18辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙
塔罗牌绘制：刑天工作室 KINGGAINER
封面设计：张金涛

Contents


健康游戏忠告
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



如是我闻

早年，父亲烟抽得少，酒喝不多，遇事还算清醒。那时候，我还小，他讲过很多故事给我听。这些故事蕴含了丰富的道理，比如做人要诚实，做错事情要改正，不能贪心，要乐于助人。其中有个故事，他讲得很认真，并说我要很久很久之后才能体会到这个故事的感人之处。这故事就是安徒生的《丑小鸭》。

父亲说这是他最喜欢的童话，尤其对他那个时代的人来说，这个故事写得太棒了。

可我却没有好好听父亲讲这个故事，我以为，那无非是一只幸运的鸭子苦尽甘来变成了天鹅，并没有普遍意义。

就这样，过了很多年。

那一天，在酒吧里，她笑得花枝招展，颤动的手差点把燃着的香烟掉在客人的身上，全是因为我讲了印象中的残缺不全的丑小鸭的童话来解闷——没想到一个坐台的吧女有如此可怕的幽默细胞。

她笑的时候，客人们盯着她起伏的胸脯，我尴尬地喝啤酒吃花生豆儿。她对我父亲喜爱的故事如此不敬，让我无意中平添了几分光火。但想到她的生活环境和观念，我决定不跟她一般见识。

哈哈……这位大哥哥……你……你……

她的手搭在我的肩膀上了，我下意识地推开她。

你一直以为丑小鸭是个鸭子啊。她兴奋地说。

我觉得这一点都不好笑。我看着她说。

她忍住笑了，却含着笑意深吸了一口烟，嘟着嘴唇喷出一个烟圈，悠然道：什么叫变成天鹅，丑小鸭本来就是一只天鹅，从来也不是鸭子。不知鸭妈妈从哪里搞来一只天鹅蛋，孵出来。天鹅生活在鸭子群里，当然不明白怎么回事啦。真正的鸭子怎么能变成天鹅呢，安徒生写的是童话，不是神话。

不对，不对。

连我在内，所有的客人都反驳她。更有甚者，从背包里拿出一台笔记本，连上酒吧里的 Wi-Fi，打开 GOOGLE，输入丑小鸭，回车。第一页就有这么一句话——

丑小鸭历经千辛万苦、重重磨难之后变成了白天鹅，那是因为它心中有着梦想，梦想支撑着它。命运其实没有轨迹，关键在于对美好境界、美好理想的追求……

怎么样？怎么样？那人指着笔记本的屏幕，万分不屑地对她说。

再搜图片，动画《丑小鸭》的截图里也看到了那只丑陋的鸭子——没错，是鸭子。

也许是我记错啦。她说着，咬起烟卷，不做声了。后来音乐又响起来，我们就一起观看舞池中间的热舞。

但我还是相信——她弹掉烟头，自言自语——鸭子就是鸭子，鸭子无论如何都不会变成天鹅的。

有些鸭子不能，有些就能。我说。

我不信。天鹅呢，就算生在鸭子群里，也一直是天鹅。

天鹅一般是不会生在鸭子群里的。我说。

有什么了不起！显摆你知道得多！自以为是，哼！她不忿道。

若干小时以后，我回到宿舍，已经是后半夜了。

还好，第二天上午休息，我突然来了兴致，打开电脑，同样进入 GOOGLE，搜索丑小鸭的原著译文——

乡下真是非常美丽。这正是夏天！小麦是金黄的，燕麦是绿油油的。干草在绿色的牧场上堆成垛，鹳鸟用它又长又红的腿在散着步，噜嗦地讲着埃及话。（注：因为据丹麦的民间传说，鹳鸟是从埃及飞来的。）这是它从妈妈那儿学到的一种语言。田野和牧场的周围有些大森林，森林里有些很深的池塘。的确，乡间是非常美丽的，太阳光正照着一幢老式的房子，它周围流着几条很深的小溪。从墙角那儿一直到水里，全盖满了牛蒡的大叶子。最大的叶子长得非常高，小孩子简直可以直着腰站在下面。像在最浓密的森林里一样，这儿也是很荒凉的。这儿有一只母鸭坐在窠里，她得把她的几个小鸭都孵出来。不过这时她已经累坏了。很少有客人来看她。别的鸭子都愿意在溪流里游来游去，而不愿意跑到牛蒡下面来和她聊天……

也许因为喝了点酒，纯粹就因为这景色的美，让我的眼睛有一点湿润，我一口气把这小说读完了。

……小鸭走了。他一会儿在水上游，一会儿钻进水里去；不过，因为他的样子丑，所有的动物都瞧不起他。秋天到来了。树林里的叶子变成了黄色和棕色。风卷起它们，把它们带到空中飞舞，而空中是很冷的。云块沉重地载着冰雹和雪花，低低地悬着。乌鸦站在篱笆上，冻得只管叫："呱！呱！"是的，你只要想想这情景，就会觉得冷了。这只可怜的小鸭的确没有一个舒服的时候。

一天晚上，当太阳正在美丽地落下去的时候，有一群漂亮的大鸟从灌木林里飞出来，小鸭从来没有看到过这样美丽的东西。他们白得发亮，颈项又长又柔软。这就是天鹅。他们发出一种奇异的叫声，展开美丽的长翅膀，从寒冷的地带飞向温暖的国度，飞向不结冰的湖上去。

他们飞得很高——那么高，丑小鸭不禁感到一种说不出的兴奋。他在水上像一个车轮似地不停地旋转着，同时，把自己的颈项高高地向他们伸着，发出一种响亮的怪叫声，连他自己也害怕起来。啊！他再也忘记不了这些美丽的鸟儿，这些幸福的鸟儿……

……他把头低低地垂到水上，只等待着死。但是他在这清澈的水上看到了什么呢？他看到了自己的倒影。但那不是一只粗笨的、深灰色的、又丑又令人讨厌的鸭子，而却是——一只天鹅！

只要你曾经在一只天鹅蛋里待过，就算你是生在养鸭场里也没有什么关系。

对于他过去所受的不幸和苦恼，他现在感到非常高兴。他现在清楚地认识到幸福和美正在向他招手——许多大天鹅在他周围游泳，用嘴来亲他。花园里来了几个小孩子。他们向水上抛来许多面包片和麦粒。最小的那个孩子喊道：

"你们看那只新天鹅！"别的孩子也兴高采烈地叫起来："是的，又来了一只新的天鹅！"

……

安徒生，1844 年。

我呆呆看着屏幕，直到 Windows 的屏保启动——

直到我的青春所剩无几，借着一个偶然的机会，我才看到这篇童话的原貌。

我甚至不敢相信这就是安徒生的原著，它要表达的东西和被误解的版本完全不同。而它之所以是一个童话，或许是因为它太美好，太纯净，以至于无法把它同复杂的成人世界联系起来。

是我错了。

丑小鸭本就是一只天鹅，她从来也不是鸭子。



泰坦 2006年6月18日

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。



■RAIN



轮回

随染缘，则起惑造业，轮回六道。

——《六道轮回录》

“今天之前与今天之后的世界将会是完全不一样的，这就是PlayStation3！”

久多良木健在E3 2006上接受《FAMI通》记者采访时用这么一句豪气云天的结论结束了访谈。灯光聚焦的橱柜里，流光溢彩的PS3散发着尊贵的气息。那庞大的身躯、美丽的弧线、绽放着寒光的“PlayStation3”标志彰显着这位名门之后的贵族气质。然而这高贵的气质却让人难以接近。在这款倾尽索尼技术实力的主机里，我们看不到PS2那平易近人而不失霸气的王道之风。雄霸业界十余年的索尼似乎正恃宠生骄。于是他们用“PlayStation”的金字招牌为赌注，为自己勾勒了一个完全数字化的宏伟蓝图。殊不知，在这染缘起惑之时，这位今日的霸主正面临堕入恶道之险。

饿鬼道

常求饭食之鬼类生处。与人界共处，却眼不可见。

存储媒体规格之争在消费电子领域是一个无休止的话题，VHS、β、CD-i、CD-ROM、DVD-ROM、MD、UMD……一种新媒体规格的出现意味着整个新硬件市场的诞生，规格制订者将享受作为市场领导者的优势以及诱人的权利金收入。因此处于规格之争中的竞争者们常有如饿鬼抢食，可不惜一切代价以提高自己的市场份额。由于涉及面广，竞争过程中牵扯到的企业数量和规模都极其庞大，媒体规格之战的惨烈程度远胜主机大战。上世纪80年代，索尼在β-VHS格式之争中惨败，松下的全球最大消费电子厂商地位进一步巩固，而索尼的品牌影响力遭受严重打击，以至于在其后几十年内，索尼仿佛遭到诅咒般从未在媒体格式之争中获得胜利。不过在这一方面，索尼大有当初的世嘉精神，每每跌倒，总会坚强地振作，并愈战愈勇。从MD到记忆棒再到UMD，一如既往，从未放弃。于是到了推动HD时代的超大容量光碟之争时，索尼再度扮演了扛旗者的角色。

2005年，光碟格式大战的局势波澜起伏，蓝光与HD-DVD各携百余家国际名企或攻或守、或敌或友，整个家电产业随之风云诡谲。在这场波澜壮阔的格式之战中，我们可以看到一个被经常提及的名字——PS3！索尼拉拢加盟厂商的过程中，PS3一直被当作定心丸。毕竟PS和PS2都有着过亿的销量，单凭这个数字至少已经可以让那些电影公司安心，而这又可以反过来加强其他加盟者的信心。更何况还有PS2推广DVD的成功先例在前，这场以游戏机为动力的规格大战似乎胜负已分。至少，在2006年5月9日之前，很多人都是这么认为的。

PS3价格公布的那一刻，全世界的PS2玩家或许都在叹气，而笔者竟感觉内心有一股奇妙的兴奋与躁动。笔者自认在三大厂商的产品中，对索尼一直最有好感。在PS3价格公布之前，笔者一直认为PS3上市后会像PS2一样迅速建立起自己的霸主地位，次世代之战毫无悬念。而在5月9日之后，或者更为准确的说是在E3 2006之后，本已在心中尘埃落定的问题突然变得复杂而有趣起来。E3 2006是索尼有史以来最失败的一次参展，从主机价格、性能到游戏阵容乃至公司诚信，这次参展给予索尼的只有负面效应。2005年的E3展，索尼用CG狂澜淹没了X360频频丢帧死机的试玩机，同时也为今日的果埋下了当时的因。游戏试玩DEMO的质量与此前号称“与实际游戏品质相当”的CG之间存在的巨大差异，以及高昂的价格让玩家产生了严重的失望情绪。问到“PS3为何比X360贵200美元时”，久多良木健不再耻笑X360是“X1.5”，只能无力地解释：“因为PlayStation3是独一无二的，所以相信大家一定会愿意购买。”

久多良木健表示：“PS3的价格也许太便宜了吧！”从成本角度分析，PS3的售价确实已经算“物超所值”。PS3的主要成本构成为CELL、蓝光光驱、RSX显卡，综合美林证券、《微处理器报告》、《圣何塞水银报》等媒体的可靠消息渠道分析，CELL的成本为150～170美元，蓝光光驱成本为200～300美元，RSX显卡成本为120～150美元，这三大块的成本加起来已经是470～620美元，加上硬盘、内存以及其他元器件，20GB版本PS3的成本至少为650美元，而若是按照美林证券的估计，PS3的造价可能高达800美元。比起成本价，PS3的售价实在已经是亏本大甩卖了。然而若是我们将其与X360的成本构成相对比，就会发现，PS3贵出来的部分完全就是蓝光光驱。X360的造价约为525美元，其中由ATI研制的GPU成本约为140美元，比RSX更高。实际上，PS3若是仿效X360采用DVD光驱（成本不足20美元），其成本可能比X360更低。按照这样的成本构成，“蓝光播放器”才是PS3的真正身分，游戏反倒是成了附属品。难怪PS3软件平台开发负责人川西泉在接受采访时说出了这么一句貌似废话却又暗含深意的话——

“PS3是一台能够玩游戏的主机！”

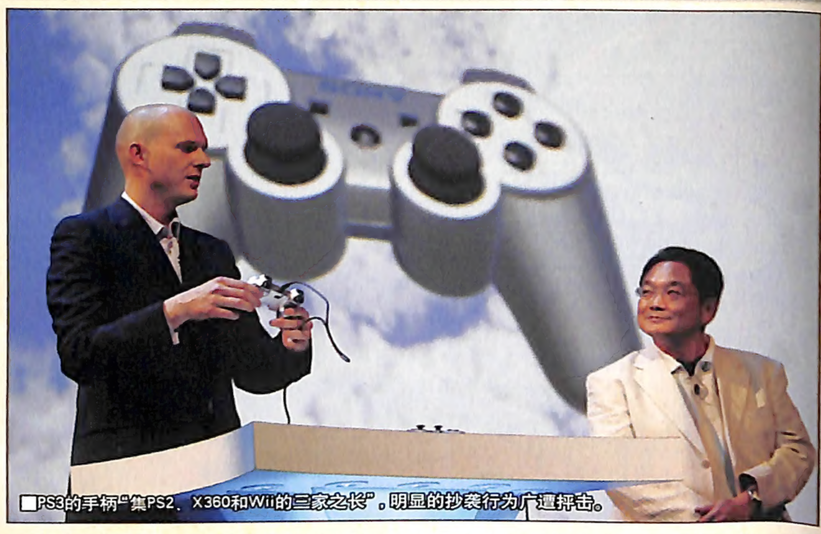
畜生道

常禽兽之生所。多以人界为依所，而眼可见。

笔者有幸参加了今年的E3展。5月9日下午，笔者坐着索尼安排接送记者的大巴兴致冲冲地赶到索尼电影制片厂，一路上对索尼如此周到的安排大为满意，同时回味着中午公布的PS3版“《最终幻想XIII》系列”，对下午的发布会越发期待，心想这次索尼想不赢都难。大巴绕过索尼电影制片厂雄伟的大门，转了好几个弯终于在一条狭窄的小巷边停下。接待与会者的小巷子算不上肮脏，但至少配得上“寒碜”二字。SCEA的工作人员态度不能算恶劣，但也决谈不上和气。在这里，笔者与来自世界各地的未应邀媒体一样结结实实地吃了个冰冷的闭门羹，一位工作人员阴沉着脸把我们撵了出去：“伙计们，入场接待结束了，这里不能让你们逗留，请回吧！”

索尼对媒体的冷淡与第二天任天堂的殷情招待形成了鲜明的对比，对待媒体的态度或许主要是出于公关策略的区别，但这至少也从某种程度上反映了索尼这十几年来业界地位的变化而产生的骄奢心理。1994年，索尼为了将新生的PS打入市场，从小卖店到分销商到媒体再到软件发行商无不谦恭有礼。而当时的任天堂则是以强权统治著称，导致与多家重要第三方合作伙伴关系紧张，为索尼的夺权创造了机会。时移事易，如今的索尼业界地位稳如泰山，昔日的难兄难弟关系却也不再密切。当微软这个在日本完全算不上强劲的对手出现时，原来的铁杆盟友全都春心荡漾，或试探性地抛个媚眼，做几款二线游戏，或者干脆彻底投怀送抱，推出众多一线大作。

从1997年开始，日本游戏业迎来了将近十年的噩梦般的市场萎缩。虽然这里面有经济大环境的因素，也有其他娱乐媒体分流的原因，不过不可忽视的一点就是，日本游戏业长期的单极化发展趋势已经成为产业规模的重要制约因素。缺乏竞争必然导致发展迟缓甚至倒退，这是经济学的基本规律。而从1997年开始，日本游戏市场一直是索尼一枝独秀的局面，受众面过于集中的市场会导致消费者数量减少的风险加大，一旦原有玩家数量减少，就很难得到新鲜血液的补充。根据CESA的统计，过去几年时间里，日本家用机游戏玩家数量和平均购买游戏数量都呈现减少趋势。对



■PS3的手柄“集PS2、X360和Wii的三家之长”，明显的抄袭行为广遭抨击。

于游戏发行商而言，硬件市场的单极化意味着他们受到硬件商的制约越大，并且失去了以跨平台提高游戏销量的机会。在日本市场逐年萎缩的同时，欧美游戏市场一直都在膨胀，其中的重要原因就是存在可与索尼抗争的对手。在PS时代，N64在北美的销量一直都在追赶PS，后期甚至压倒了PS。到了PS2时代，Xbox的强劲发展也让游戏软件商有了第二个选择，目前欧美的游戏发行商基本上都走上了全面跨平台的发展道路。相比之下，日本的游戏公司并不是不想跨平台，而是根本就没有跨平台的机会。因此当X360出现在他们面前时，虽然有着Xbox惨败的污点，日本的发行商仍然是前呼后拥、一片欣喜。

微软亏损40亿美元为自己制造的最大优势或许并非Xbox的品牌形象，而是已经被绝大多数游戏发行商接受并执行的跨平台发展思路。在Xbox发展晚期，很多同时在Xbox和PS2上推出的游戏往往是Xbox版销量更高。看看今年欧美第三方厂商公布的游戏，凡是有PS3版几乎就必然会有X360版。甚至《GTA4》这种具有决定性意义的大作也走上了跨平台的道路。在这样的风气下，硬件商要想提高自身吸引力增加独占内容，就要向第三方开出比以往更丰厚的条件。虽然我们无法得知微软为争取《GTA4》发动了怎样的银弹攻势，不过从彼得·摩尔说起用钱拉拢第三方“有何不可”的坦荡口气，我们至少可以放心地推论，微软的那40亿美元有不少都流入了第三方的口袋。



■画面惊人的《战争机器》体现了次世代游戏的真正风采，必将成为X360年底商战的压轴戏。



人道

人类之生所，有四洲之分。能稍修戒善感报而生。

索尼公布PS3售价的那一刻，比尔·盖茨的笑容肯定比久多良木健还要灿烂。

如果不是有PS3的价格公布，比尔·盖茨恐怕不会在微软发布会上放心地向大家保证：“其他竞争主机登场之前，X360全球出货量将超过1000万台。”甚至，如果不是因为PS3的售价高达599美元（60GB），彼得·摩尔也不会信誓旦旦地说：“X360没有降价的理由。”在那一刻，这个曾为DC在美国开疆拓土，又为X360而跑遍世界的功臣，或许正在为自己修善积德终能修得人道而感慨万分吧！

去年X360的表现无疑是令人失望的，从E3展试玩机的画面质量不高、BUG满天飞，到发售后的严重缺货和质量问题，再到日本首发的灰头土脸，X360的表现实在是有点对不起人们对这第一款次世代主机的期望。如今，面对久多良木健屡屡遭受冷嘲热讽却无法回应地终于可以长长地舒了一口气，在其展前发布会中充满自信的宣布：“明年E3展的时候，我们理所当然会是所有主机的第一名，不论是PS3还是Wii，到那时都绝对无法追上已经领先许多的我们。”

PS3背负着整个索尼的集团战略，而X360则享受着整个微软集团的无穷资金。次世代主机的硬件成本高昂，加上第三方更为坚定的跨平台战略，开拓市场所需的资金将比以往任何时候都要庞大。X360在生产问题得以解决后，已经进入了高速稳定的铺货期。目前X360在北美的销量基本保持在PS2的相同水平，不同的是，X360处于上升期，而PS2处于衰退期。笔者在美期间曾到各游戏

店进行小小的考察，结果发现X360专柜在每家店都被摆在了最显眼的位置，甚至《战争机器》这种还有半年才会上市的大作也都有巨大的预售专柜。在软件阵容方面，第三方多采用跨平台战略的情况下，第一方的作品将决定一款主机的独有吸引力。SCE在美国开展业务十一年，习惯了有Square Enix、Konami等具有强大国际影响力的日本厂商的支持，而自己打造的真正具有硬件拉动力的游戏系列只有《GT赛车》一个，曾可独当一面的《海豹突击队》也已日薄西山。一直在招兵买马的微软除了《光环》外，如今又多了《战争机器》，并且还有《神鬼寓言》、《飞驰竞速》等有着极强潜力的一线作品。甚至一直坚决支持索尼的日本名厂也开始出现态度松动之势，有传闻称，“《最终幻想XIII》系列”将会有一款对应X360的作品，甚至小岛秀夫也曾表示在X360上开发《潜龙谍影4》完全可行。立场不坚定的Capcom更是拿出了《生化危机5》这样的王牌。在微软与索尼实力逐渐拉近之时，日本厂商将欧美影响力较大的作品进行跨平台的可能性将会越来越高。

在争论已久的主机性能上，微软也终于可以扬眉吐气。网上泄露的索尼内部演示资料显示，PS3的多边形演算能力只有每秒2.75亿，而X360为每秒5亿个。虽然多边形处理能力并不代表主机性能高低，但一直把自己捧得高高在上的索尼却不免再次给人留下了爱吹牛的不良印象。在E3展中，不少第三方的游戏已经开始显现X360的真正画面实力，X360初期游戏画面质量不高给人们带来的疑虑烟销云散，PS3的性能似乎更让人担忧。至少如今微软已经可以毫无顾忌地告诉人们：比PS3便宜200美元的X360有着同样强大的性能。PS3的高价位将会让大批原本正在观望的玩家选择X360，当现有平台的市场规模大幅度缩小，而市面上只有X360突破千万销量时，第三方出于财政年度的业绩需求将会把越来越多的一线大作压注到X360身上，从而进入良性循环状态。因此，在PS3上市前达到1000万台这个有着极强诱惑力的心理数字一直都是微软的努力目标，如今这一目标已经指日可待。


■打造“新游戏市场”是Wii的真正目标，如若成功将会和NDS一样成为一种社会现象。

阿修罗道

大力神之生所。因常怀嗔心而好斗，故以深山幽谷为所，与人隔离。

彼得·莫尔说：“玩家会购买两台主机，一个是X360，另一个是Wii。”

SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森说：“没错，玩家会购买两台主机，一个是Wii，不过另一个肯定是PS3。”

索尼与微软两虎相争，而超然世外的任天堂正在坐收渔利。

从来没有哪家游戏公司在E3上获得如此彻底的胜利。PS3的试玩区里，索尼继续用最好的影音设备轮番播放着PS3的大作影像，底下的十几台试玩机偶有行人路过，等待了不到2分钟便可拿起手柄感受次世代的魅力。然而，玩了不到几分钟，便放下了手柄，叹着气走到了对面，那里是将整个展区环绕了一整圈的Wii试玩区，人们耐心地等待5个小时体验Wii的精彩……这是笔者在E3会场西厅经常看到的一幕，人们对PS3和Wii这两款同样是首次提供试玩的新主机的态度有如天壤之别。想想十年前PS与N64的对比，不能不让人产生风水轮流转的感慨。

从日本多家媒体在E3展之后的调查结果综合，在三大次世代主机中，Wii的支持率在70%以上，而PS3只有20%左右。日本雅虎的调查结果最为惊人：只有7.74%的玩家明确表示购买PS3，明确表示不会购买或者等降价之后再买的占70%！《FAMI通》的调查显示，有73%的玩家认为Wii将会成为最后胜利的主机。这与E3展之前的调查结果恰好相反。Wii的展出到底好在哪里？

任天堂的展前发布会轻松有趣，但除了《超级马里奥 银河》外，几乎没有任何让人惊喜的地方。任天堂让人期待的地方就是Wii的操作方式，握了几十年的手柄，大家都想知道Wii的“遥控器”操作起来到底是怎样的感觉。如今已升为美国任天堂总裁的雷吉说：“人们以为改进屏幕中看得见的东西就是进化，其实真正的进化在于游戏本身的互动。”日本德国证券股份调查部的大屋高志认为，游戏中的高品质画面和性能追求已经达到极限，在这样的瓶颈阶段，对游戏性能研发的“投入”与画面改良和游戏性提升的“产出”是不成正比的。也就是说，你花了三倍的价钱买了一台高性能的次世代主机，感受到的游戏性提升可能只有一点点。第一次看到PS的画面，华丽的3DCG静态贴图让笔者产生强烈的购买欲望；第一次看到DC的画面，圆润的3D建模和清晰的贴图再次让我感受久违的震撼；而第一次看到X360的画面，我只能把图片放大到200%，试图寻找那实在很难看清的画面进化。如今的X360游戏渐入佳境，游戏画面确实进化到了一个较高的层次，然而不可否认的是，这一次的游戏机次世代进化在画面的改良程度上是最不明显的，要想感受次世代，HDTV比游戏机更加重要。

岩田聪时代的任天堂处处求新求异，目的就在于避开索尼和微软的锋芒，自己开创一片新天地。而在主机性能方面，任天堂深知自己在这一方面没有任何优势，于是重点就放在了操作方式上面。NDS的旗开得胜进一步坚定了任天堂的决心，游戏市场的潜在用户群比人们想象的更为庞大，于是任天堂为这些潜在用户打造了一台操作简单、价格低廉的游戏机。在E3的最佳硬件评选中，Wii以绝对优势击败了PS3，任天堂以13项大奖提名成为最大赢家。市场方面，Wii的售价将在2.5万日元以内，并且预计将在PS3之前上市。E3展期间，任天堂的股价一路飙升。由于任天堂手头上掌握着大量外汇市场，因此日元的升值会对任天堂的股价造成极大的负面影响。而在E3期间，日元快速升值，整体股价大幅下滑，任天堂的股价却在此时逆市反弹，从1.6万日元飙升到1.9万日元。这种在日元升值时逆市反弹的现象在任天堂的建社史上也是罕有先例的，更进一步证明了市场对Wii的乐观态度。对于任天堂而言，一切似乎都很美好。


■排队的人群将巨大的Wii试玩区整整绕了一圈。

地狱道

恶人受苦痛之处，在地下受八寒八热之苦。

Wii 成为今年E3展的大热门是意料中事，毕竟PS3游戏会是怎样不用猜也会知道，而Wii正如任天堂所言只有“Playing”才会“Believing”，因此即便是不大喜欢任天堂的普通玩家也会想要亲自尝试Wii的手柄到底是怎么个怪法，更何况E3的观众大多是业内人士，Wii试玩区大排长龙不足为奇。问题是，这种以操作为卖点的新鲜感能够维持多久？

人们似乎忘记了在Wii之前的种种异类操作方式，从光枪、方向盘、跳舞毯到EyeToy，再到花样百出的各种即插即玩的简易型游戏机，Wii的FPS直接瞄准式操作概念、模拟挥刀动作的玩法以及各种各样的动作感应式玩法在这些设备中早已实现。XaviX公司的即插即玩型游戏机早在数年前就已经实现了《Wii Sports》系列体育游戏的操作方法，并且其主机+软件的价格也不过是一套普通电视游戏软件的价格。然而所有这些设备终究都无法成为主流。新鲜感过后，Wii的独特控制方式还能否引起玩家的激情？笔者亲手体验了Wii的手柄，操作起来确实妙趣横生，但玩了将近半个多小时后，笔者发现连续的手部运动开始产生酸痛感，刚上手时的新鲜感也已渐渐消失。NDS的市场尝试固然成功，但同样的经验不见得可以套用到家用机上。毕竟掌机的连续游戏时间不会太长，因此更适合以操作方式为卖点的短小精干型游戏。但以传统玩家群为主体的电视游戏市场不可能放弃应用了几十年的手柄标准，并且将自己的全部筹码压在创意和手柄之上将不可避免地带来模仿危机。



■成龙担任代言人的Xavix系列即插即玩型简易游戏机早就实现了Wii的各种动作感应式玩法。

笔者认为，索尼PS3手柄最失败的地方并不是对Wii露骨地模仿，而是这种模仿用错了地方。在Wii的性能有限的情况下，索尼即便没有PS3，也同样可以给任天堂造成致命威胁。如果针对PS2开发一套类似Wii的动作感应操作系统，那么，凭借PS2全球1亿多台的雄厚基础，Wii的一切优势都将荡然无存，同时还可以让PS2的生命周期大幅延长。并且任天堂完全无法使用技术专利权这张挡箭牌，因为在去年的游戏开发者大会上，索尼已经展示了采用新一代EyeToy技术实现的类似Wii的体感操作方式，只要将操作者手中的感应球换成具有一定操作功能的控制器，完全可以实现更为丰富的玩法。如果真有那么一天，玩家只要花30美元买个EyeToy摄像头就可以用自家的PS2玩到与Wii一样的游戏，任天堂如今对体感操作方式的大力宣传将成为埋葬自己的坟墓！

■EyeToy技术若善加利用同样可以实现Wii的玩法。

不过至少在未来两年内，索尼的日子也不会好过。PS3的罪孽在于将蓝光的成本强加到了玩家身上，索尼口口声声地宣称“蓝光对于游戏体验的提升是巨大而明显的”，而事实是，蓝光对于普通电视机是毫无意义的，而HDTV的普及率还很低。况且，X360已经证明了DVD-ROM已经可以满足次世代游戏的高画质需求。即使未来1080p的《最终幻想XIII》需要20甚至30GB的容量，也可以通过多碟装的方式解决容量需求。显然，采用蓝光光驱完全是出于索尼集团的战略考虑。索尼CEO霍华德·斯特林格表示，PS3是索尼新数码战略的一部分，目标是推动索尼转型为数字化企业。PS3是从PS2时代就一直在强调的多媒体战略的进化，PS2的成功让索尼有了加速战略转型的动力，不过索尼显然忽视了一点：那就是PS2上市时DVD成为主流已成定局，而PS3上市时，蓝光播放器刚刚问世。1996年第一款东芝DVD上市时售价高达700美元，而到了2000年PS2上市时已经降到了300美元以下。目前已经上市的首款三星BD播放器售价高达1000美元，到PS3上市时估计也不会降低多少。这样的价位注定只能成为极少数Hi-Fi发烧友的珍藏，而试图迅速拓展BD市场的PS3则是在让铁杆“PS饭”为他们的全局战略埋单。

甚至PS3的游戏软件可能也会因为BD光碟的成本而涨价。最近英国著名游戏网上商城Play.com提供了PS3捆绑套装的预订，其60GB版本搭配3款游戏的套装售价为549英镑，扣除425英镑的主机价格，三款游戏的售价为124英镑，平均每款游戏为41英镑，几乎是目前PS2游戏标准售价的两倍。并且按照惯例，主机捆绑套装中的游戏价格是远远低于其实际售价的。若真是如此，PS3可能真的会像市场研究机构DFC预测的那样在业内造成玩家严重流失的灾难性后果。被评为全球五大管理

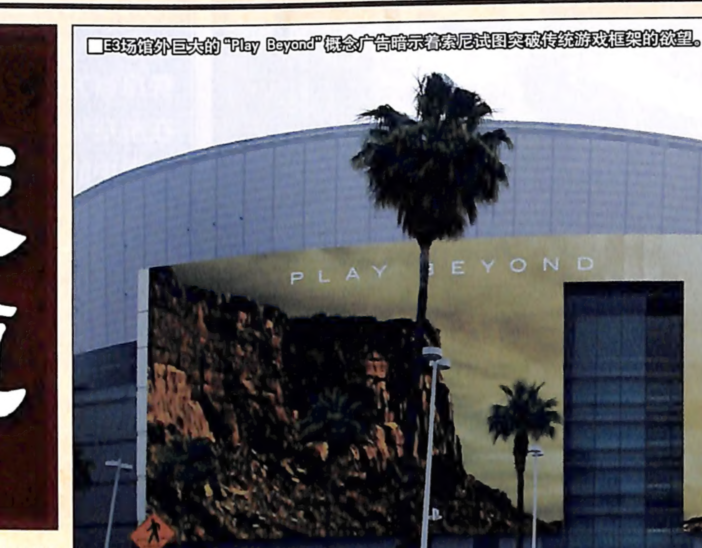
大师之一的经济战略家大前研一认为，目前的PS3骑虎难下，索尼无论如何都无法摆脱困境。大前研一认为，每台PS3可能要亏损5万日元，即使能够大卖，也将给索尼带来极大的财政负担，而如果失败，将会让索尼以及第三方面临倒闭的危险！

即使是底力雄厚的微软也不见得可以安枕无忧。X360失败的首发在日本产生了极其恶劣的后果。多数日本第三方对于X360在日本的发展都是持试探性态度，而X360比Xbox还要惨淡得多的首发情况实在是让人心凉。目前对于在日本国内发行的游戏，第三方除了偶尔应付性的抛出一两个二线游戏外，基本上都是对其视而不见。在《FAMI通》的次世代主机购买意向调查中，X360仅占4.4%。可以说，X360在日本的失败已成必然。而失去了日本市场，即便在欧美与PS3打平甚至打赢，X360也不可能在真正意义上成为次世代的霸主。毕竟日本的游戏发行商具有强大的国际影响力，失去在日本的话语权，微软将很难赢得这些企业的全力支持。



天道

受人间以上胜妙果报之所。



■E3场馆外巨大的“Play Beyond”概念广告暗示着索尼试图突破传统游戏框架的欲望。

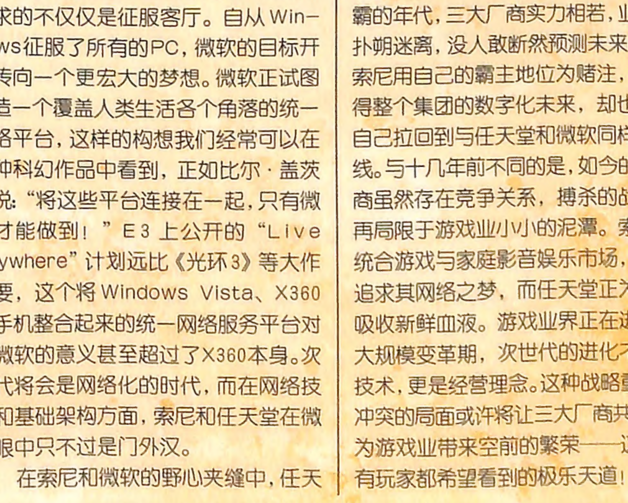
大前研一认为，PS3的年内出货量不仅无法达到索尼预期的400万台，甚至可能只有20～40万台。PS3开局的艰难状态已经成为绝大多数业内人士的共识。不过“铁杆游戏玩家价格弹性很低”这一点同样是游戏业的常识，也就是说真正的索尼死忠们对于主机价格是很不敏感的，即使价格再高同样会在第一时间购入。这一点从历来新主机发售时，市场上常见的价格炒作现象就可以看出。另外，按照索尼的市场定位，PS3上市期间必定会在传统家电市场大做文章，以PS3远低于HD-DVD和BD播放器的价格，在这块市场上必会有所斩获。或许有人会认为索尼将PS3当BD播放器销售是对第三方游戏发行商不负责任的行为，因为按照游戏业的传统运营模式，亏本销售的主机是通过向第三方征收权利金弥补收益的，而一大半主机购买者都是非玩家的情况是他们不愿看到的。而实际上，PS3的改革之处可能不仅仅是硬件。

久多良木健在接受日本PC Watch网站采访时说了一句耐人寻味的话：“游戏的商业模式一直是软硬件相结合，是任天堂时代的权利金模式。而如今PS3所传递出来的信息很明确，我们采用的是硬件商业模式。”虽然从这句话还是无法肯定索尼是否会放弃在业内沿用了20年的权利金制度，不过可以确定的是，权利金制度在PS3时代肯定会发生某种程度上的变化。虽然13年前试图改变权利金制度的3DO铩羽而归，但索尼的实力和业界影响力毕竟不是3DO所能企及，并且从PS3推广蓝光标准的这层战略意义来说，我们也可以将蓝光技术标准的授权费间接看作PS3的权利金。只是前者的收费对象是游戏厂商，而后者是家电厂商。斯特林格、久多良木健与川西泉都已经明确表示，比起游戏机，PS3其实更像是一台电脑，不仅可以运行Linux、Windows和Mac OS X，甚至主机本身也采用了部件可更换升级的架构。PS3从性能来说已经可以算是相当高端的电脑，加上蓝光影碟播放功能和强大的游戏功能，如果真的可以不靠权利金收入而将其成本压到如今的价位，那么索尼的成本控制能力简直是不可思议的。并且权利金的取消（或者至少是降低）可以大大刺激第三方在PS3上开发游戏的动力。HD多媒体格式是业界发展的必然趋势，PS3的构想并非狂人之梦，只是在目前的市场环境下显得过于超前。如果PS3可以安全度过初期的艰难阶段，当蓝光和CELL大规模量产，组件造价得到有效控制，真正属于PS3的时代将会到来，索尼距离其同时制霸游戏和家庭影音娱乐市场的终极梦想并不遥远。


■试图挑战《GT赛车》的《飞驰竞速2》将会对应Live Anywhere服务。

微软同样追求多媒体整合，不同之处在于，微软的野心更加庞大。微软所追求的不仅仅是征服客厅。自从Windows征服了所有的PC，微软的目标开始转向一个更宏大的梦想。微软正试图打造一个覆盖人类生活各个角落的统一网络平台，这样的构想我们经常可以在各种科幻作品中看到，正如比尔·盖茨所说：“将这些平台连接在一起，只有微软才能做到！”E3上公开的“Live Anywhere”计划远比《光环3》等大作重要，这个将Windows Vista、X360和手机整合起来的统一网络服务平台对于微软的意义甚至超过了X360本身。次世代将会是网络化的时代，而在网络技术和基础架构方面，索尼和任天堂在微软眼中只不过是门外汉。

在索尼和微软的野心夹缝中，任天堂选择了一条最适合自己的路。岩田聪表示“能否击败索尼和微软，我们并不在乎”，任天堂没有征服客厅、垄断网络的野心，这家曾因傲慢的经营态度和错误的媒体选择而被抢走市场领导地位的纯游戏企业只想在自己的领域里不断发展成长，甚至曾经被索尼抢走的核心玩家市场任天堂也无意抢回。任天堂的目标是打造一个新的游戏市场，就像二十几年前他用FC开创了后雅达利时代的新生游戏市场。Wii的对手不是PS3或X360，而是“世界中形形色色的商品”，任天堂要从其他娱乐形式中夺取消费者。他正在以全新的互动方式重新诠释游戏的定义，在这个创意匮乏的年代，他的理念得到了认可。



业界局势轮转无常，各方势力此消彼长，没人能千秋万世永保江山。经过十几年的索尼时代，如今的业界局势仿佛又回到了当初索尼、世嘉、任天堂三强争霸的年代，三大厂商实力相若，业界局势扑朔迷离，没人敢断然预测未来的走向。索尼用自己的霸主地位为赌注，试图赢得整个集团的数字化未来，却也同时将自己拉回到与任天堂和微软同样的水平线。与十几年前不同的是，如今的三大厂商虽然存在竞争关系，搏杀的战场却不再局限于游戏业小小的泥潭。索尼正在统合游戏与家庭影音娱乐市场，微软在追求其网络之梦，而任天堂正为游戏业吸收新鲜血液。游戏业界正在进入一个大规模变革期，次世代的进化不仅仅是技术，更是经营理念。这种战略重点互不冲突的局面或许将让三大厂商共存共荣，为游戏业带来空前的繁荣——这才是所有玩家都希望看到的极乐天道！



成长史

生命舞动岁月的黄叶，存在总是蔓延成长的轨迹。

我们曾经历尽世象万千，但也许直到终老都未能勘透世界的迷离。有关于成长的话题实在是太多太多，如果一一细究，也许这篇文章就算是费尽百万字也不能填满沧海一粟。而在游戏世界里徜徉的人，他们面对着双眼中的万物，却习惯了用成长的角度去看待一切的变化了。数据的更替增长也许是最形式化的一种虚拟成长，同样需要经历无数的磨难才能够不断上升。但也许同时，这种形式的成长最能宽慰在现实中举步维艰的心灵，在幻想中获得成就和感动。这，谁又能知道呢……

■ SILENCE

1 成长年轮

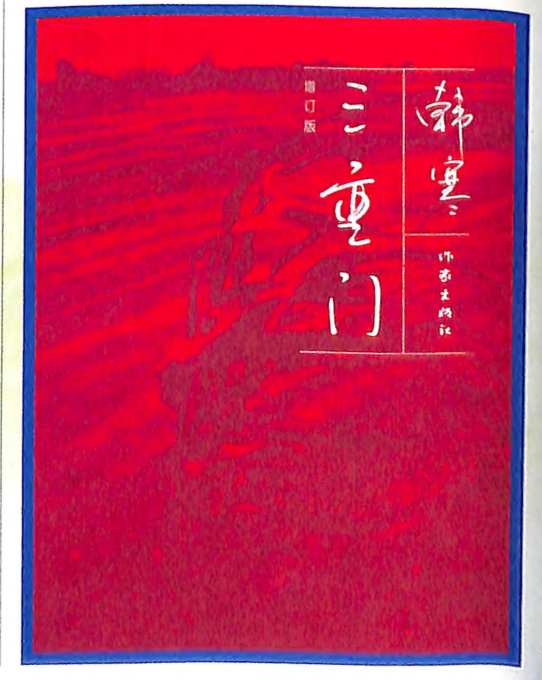
上世纪70年代的孩子，他们尚且没有全部从灰色的世界中走出，从小双眼所见，都是周围人们对自身的拼命压抑以及保持一颗红心的谆谆教诲。生活中的一切行为都要用阶级的角度去思考，不能偏离，不能拥有太多的个性。随着1976年开始在神州大地上发生的几场大地震以来，苍穹斗转的巨变令他们惊骇莫名。封闭了几十年的大门重新向他们开放，他们是如此惊慌而又有些欣喜的接纳着从外面世界涌入的闻所未闻的名词。牛仔裤，霹雳舞，香港枪战片，变形金刚……他们接待外物的视觉被成倍地扩大，在信息时代到来之前，他们早就习惯了以模仿和追随去最好地适应世界的复杂；同时，他们又是在很长时间之后才告别那个扭曲年代影响的。现在的孩子根本无法想象，当他们过年回到老家的乡村时，面对着简简单单一张单面年历上那些挥着手的伟人，会感到既亲切又陌生；现在的孩子根本无法想象，他们那个时候去春游，妈妈塞到口袋中的零花钱只有5角钱却能够用上整整一天；现在的孩子根本无法想象，他们的班主任能够很随意地在放学后把他们留到很晚，然后会用既家常又粗鄙的方言来谩骂着他们学习上的“笨”。于是，他们是适应变化能力最强的一代，习惯了在瞬息万变的环境中去作出一个直觉的决策，并且能够抓住稍纵即逝的每一个机会，因此，在如今的尖端行业，尤其是IT业内，主要的中层管理以及决策层几乎都由他们来担任。甚而至于，在如今的电视综艺节目里，也会看到编导们不自觉地回忆着儿时的游戏，斗鸡、走房子、丢沙包……也许，他们的成长记忆是如此地割裂成了两半，一半是那青亮天空之下简约的家常生活，而一半却是世界躁进之下的光怪陆离，它们如此的矛盾，同时，却又如此的统一。

80年代的孩子，开始远离那些血泪伤痕。他们并不满足于少年宫过于质朴的娱乐，武侠小说和电子游戏第一次在开拓着他们的幻想思维。他们并没有因为和70年代后半期的孩子同时分享了录像厅和简陋的街机厅而彼此相融，70年代和80后这两个名词曾经被作为一种代沟而对立着。相比较而言，他们所经历的世事变化并没有70年代人遭受的那么复杂，他们从一出生开始，就是在适应着外来信息的累积，以及对个性解放的逐步放开。当他们到了完全建立起自己处世哲学的时候，他们发现张扬个性成了对其存在哲学和成长世界观的最好的肯定，于是，韩寒打开了80后文学的三重门；于是，张柏芝像风筝一样被放上了80后的青春风景线；又于是，十二乐坊将传统和现代的听觉颠覆为80后的视觉音乐。他们是如此地站在潮流的前沿，并且介乎70年代的稳重和90年代的肆意张扬之间，他们在如今这个谁都预料不准会出现什么奇迹的今天，肆意地放出最大的声响，与此同时却不知该用青涩去笑傲70年代还是用稳重去冷漠地俯视90年代……

90年代的孩子，身处的世界已经被解构为数据和信息传输的方阵。他们也许永远没有机会在地上玩香烟牌而拍红了双手，他们也许已经将储钱罐看作纯粹的摆设，他们也许完全无法理解离开互联网，人们将如何生活。对70年代和80后的人们来说，90年代这个名词一直都是个陌生的概念，似乎仍在适应新世纪带来机会和变化的他们，并没有意识到90年代出生的娃娃远比他们那个时候早熟。这些娃娃们可以风情万种地站在舞台，面对灼人的水银灯和贪婪的摄像机镜头而完全不会发怵。“超级女声”这个名词让很多人都见识到了90年代袅袅娜娜走来的纤细身姿，眉目之间，却有着比80后更为成熟的妖娆。虽然国家的干预强制令这些早熟的娃娃们今年不再有机会和她们的老大姐们PK对垒。然而，当穿着初中校服的学生旁若无人的在地铁站月台或公车站牌下热情深吻，当街头飘过最完美大胆诠释性感含义的翩翩身影，他们的老大哥老大姐们终于清晰的意识到了，青春世界的秩序不再局限于70年代和80后的对垒，他们将受到一支比他们活跃无数倍，同时又最不惧怕世事的生力军的冲击……

新世纪的日出映红了新一代婴儿的脸。他们的父辈见识过了太多奇迹发生的可能，时代的变迁和个性的呼唤使他们的父母清晰地意识到，没有比现在更容易产生奇迹的年代，也没有比现在更强调自小培养的重要性。电视上层出不穷的少儿才艺比赛节目刺激着这些家长望子成龙的愿望，于是，和80年代曾经发生过的少儿才艺培养的高潮一样，在网络化显露出逐渐取代一切的今天，少年宫里又开始了人头攒动，幼语满天的景象。70年代人将自己成长的总结划了一个圆周，在后代身上实现。

环境决定着一切生命体成长的必然发展，而我们进入到虚拟的成长世界中去，是否会发现同样的规律和轨迹呢？



11 RPG的成长法则

虚幻的游戏世界，究竟会是哪一类的故事或者奇谈异说最吸引着我们？

答案一定是RPG。RPG几乎可以作为游戏市场的风向标，也一直是同一时期内热销游戏的代表。在美式动作游戏逐渐同化日本出品的游戏时，惟有RPG一直作为日本游戏市场的中流砥柱，让千万玩家长期相随。我们之所以如此迷恋RPG，实在是因为RPG的世界围绕着我们现实或者幻想的成长故事，从每一个侧面拾缀起我们期望到达的成长彼岸。

1 残缺

很奇怪将残缺作为第一个法则吧？

然而实际上，游戏与戏剧一样，是在无数矛盾冲突里发展的。无论是什么类型的游戏，因为玩家所操作的主人公是在不断发展和强化的，所以势必决定着与之对立的敌方要保持一定的实力优势，才能跟上主人公的变化。同时因为玩家的能动性起着至关重要的作用，即便是同一阶段内达到了实力的对等，也会在敌方角色数值的预设上增加一定的强度，以此达到玩家对难度提出的要求。

有着这一模式的限定，RPG游戏主人公的出身设定，几乎无一例外的都是出于弱势的这一方。国破家亡，血海深仇，这些老套的剧情至今仍然沿用在大部分的RPG游戏上，也正是基于这样一个弱势原则的原因。因为RPG的主人公要不断地与远远比自己强大的敌对势力作斗争，同时又要不断寻觅着同伴的加入，所以主人公的出身和人际关系一开始都是并不完整的，只有随着进程的发展，矛盾双方实力在慢慢转化，并且同伴已经趋于固定的时候，那么主人公身上外在的残缺才会逐渐得到弥补和修正。

然而，在RPG游戏世界里，主人公所存在的残缺并不仅仅限于这些外在条件的残缺，注重故事性的RPG总是希望能给玩家尽可能呈现一个主人公丰富的精神世界，因此人格的残缺也经常成为RPG游戏主人公性格塑造的原则之一。从懦弱变为勇敢，从莽撞变为深思熟虑，从天真变为成熟。我们知道，在文艺作品内，最好的褒扬的方法是对人物提出一点暇疵，然后再用转化的过程以及逐渐展示人物优秀方面的人格来获得受众更好的认知。

基于这一切，我们是否可以总结出，体现RPG世界第一成长法则，就是残缺呢？

2 迂回

RPG的成长世界，是迂回的世界。寻找线索，杀怪练级，虽然RPG和其他类型游戏一样，是目的性的游戏，我们似乎总为着最后一个BOSS而消耗着几十甚至上百个小时的时间，而各种让我们来回奔波的原因和借口却组成了RPG游戏99%的内容。

正如前面所说，对人物采取欲扬先抑的性格塑造方法一样，在RPG主人公实力强化的过程中，必须先以不重要的阻碍来延长玩家的进程，对玩家耐心的考验达到一定强度之后，再以BOSS的方式来作一阶段的总结，玩家也会因为击倒BOSS的成就感而缓解适应耐心而产生的烦躁和疲劳。也正是因为有着无数个阶段性的迂回考验，也使玩家在适应这个迂回过程的时候，产生更多的游戏乐趣。

同时，因为RPG游戏场景化的要求，在剧情发展以及线索交待方面，也先天性地决定了以迂回作为主要的展开方式。RPG的世界里A和B两个目的地之间永远不存在直接的箭头，必须在经过a1,a2,a3等等无数个中间值以后，才能到达阶段性的目的地。此外，线性的剧情发展结构，使RPG游戏在塑造和丰满人物性格方面，也要运用多个场景的细节组合以及故事片断的叠加来完成，很多时候任务的真实身分和真正的人格都要经历很多的曲折才能完整的表现，因此我们完全可以说认识RPG世界里的人物也是一个漫长的迂回过程。

3 反复

反复似乎也属于迂回的一种。正如同任何事物都有一个量变到质变的过程一样，在RPG游戏世界里，玩家所要习惯的第一个行为准则，就是适应多个反复的行为。无论是重复的杀怪练级也好，还是在相同的场景里为了线索而奔波，只有大量的重复参数才能给阶段性的突破带来更大的成就感。与NPC的对话可以说是玩家经常忽略的行为之一，原因即在于虽然NPC的对话设置预设了一些变数以及随着情节链的展开，会有一些关键性的对话展开，但是大部分NPC的对话只是为了场景的需要而设置的。然而需要注意的是，无关紧要的NPC对话却经常隐藏着制作人的创作意图，有对游戏世界观揭示起着解释作用的片断，有让制作人发散思维的奇思妙句，而更有些是游离于主线剧情之外无关紧要的小人物的命运。玩家可以在很多RPG游戏中发现，有一些小人物也需要得到主人公的帮助，譬如使他们一家团聚或者传递一些重要的信物，作为奖赏，玩家可以得到一些道具金钱或者装备。这些细小分支的作用实际上也是在重复着探访线索的过程，延长着玩家在游戏上投入的时间。惟一重要的是，因为这些分支情节是游离于主线情节之外，虽然是重复同样的行动，但是正是因为这些小事件发展的未知，以及对装备积累的追求使玩家能够产生重复寻访线索的行动。

反复同时也指数据的回朔。随着游戏的进行，在玩家遭遇某些强敌尤其是BOSS的时候，敌人所具有的某些能力会对玩家控制的角色产生巨大的影响，状态的异常，某些能力的暂时封印给玩家增添了很大的难度。在这里，实际上是运用暂时性的数据回流的方式使玩家产生反复练级而无用的焦虑。人类心理，对于螺旋上升的事物通常比对直线上升的事物或者收获更为看重，因此此时数据回流所产生的焦虑却更好的促进了玩家在反复练级中的投入程度。

4 第二人格

第二人格似乎是在文学或者影视作品里才出现的概念吧？



其实不然。RPG类游戏虽然大部分是单线的剧情结构，但是为了体现更多的可变性以及带有选择因素的游戏趣味性，在很多游戏中也设置了由玩家不同行动来决定人物性格属性的可变参数。最为常见的可能像在S · RPG类游戏中王道和霸道路线的选择，而更为隐蔽的则是影响到结局人物关系的某些行动的差别。AVG类游戏大部分是采取扮演某个角色的方式来进行，我们也可以把它视作RPG的一个分支。那么在AVG游戏中，玩家除了和RPG游戏一样寻找线索破解谜题以及应付各种敌人以外，在游戏进程中的每一个行动都要小心，因为任何一个关键细节的错漏就可能导致进入到差结局的路线当中，而SCEI的系列游戏“互动剧场”系列的主要卖点也许就是这庞大的分支和变化因素。

在纯粹的RPG游戏中，主人公的性格是被预先设定好的，并且通过多个场景的对话或者事件来予以表现，玩家的行动选择一般不会影响主人公的个性，只是会给主人公的人格增加多个侧面以及复杂程度。需要注意的是，就如同塑造人物使其个性更为丰满的方式是运用多个复杂甚至对立的性格特征一样，在RPG主人公上出现的这些个性变数甚至复杂的第二人格都是为了本体的人格服务，使主人公真正的人格成长得到健全和层次感。

5 主客观的矛盾统一

自从RPG游戏风靡以来，玩家逐渐不再满足于老老实实地照着一般的流程去进行游戏，而是在传统的RPG玩法之外寻找更多的乐趣，于是，各种邪道攻略应运而生。

所谓邪道，从字面上即可以看出，是指不按牌理出牌，刻意的回避游戏中部分参数提供的便利，知难而上地用非常的手段去完成游戏流程。

但实际上，无论何种邪道攻略，其基本理论就是在人物的某些数值或者辅助参数上不作强化，运用自己的操作和特定的路线舍近求远地达到通关的目的。每一个玩RPG游戏的玩家都熟知，RPG主人公的成长主要依赖于两个因素，一个是本身数值的上升，随着等级的上升，各项能力都得到加强；另一方面则是依靠外在的辅助手段来得到强化，比如说装备、魔法技能的习得、召唤兽的获得等等。这两方面因素我们可以称之为主观和客观能动性，人物本身的数值是依靠玩家的主观努力去获得提升的，而外在辅助手段却要根据在游戏中的客观环境而决定获得的时机。按照常规的游戏进程，个人的练级和装备的强化是有一个取舍的度的，光偏重于练级可能事倍功半，尤其在遇上带有特殊属性的强敌时会非常困难。然而，我们也无法想象光通过装备道具等辅助手段来轻松的破关，因为获得这些辅助手段的条件都要求玩家在游戏中积累大量的金钱去获得，有的还限制了必须在完成某些任务或者击倒强敌之后方可获得。因此，如何在主观能动性发挥下最有效的练级，以及如何最快捷的获得客观给与的辅助手段就成为每一个RPG玩家最重要的考量之一。

正因为RPG游戏里有主客观矛盾统一的因素存在，一些游戏制作人也更好地调整设置了游戏人物的参数，使玩家能够找到更多发挥创造性。《最终幻想XII》里设置了用LP开启执照盘的系统参数，加上赏金怪物都没有经验值只有LP的设定，于是就出现了类似《游戏·人》上期不升级破关的优秀邪道攻略。

III 天人合一：从《霍元甲》的电影人格说开去



如今再来提《霍元甲》这部电影似乎有些为时已晚，有关这部电影种种评议和喧嚣早已尘埃落定。在2006年的初春，这位荧幕上的民族英雄再次将自强的尚武精神打进了观众心中的一片天，而李连杰誓言出演最后一部武术电影的分量也使得2006年上半年充斥着诸多票房热点的影市将焦点聚拢在这个阳刚伟魄的正声之上。

然而，进入新世纪以后，我们会发现，过于发达的现代资讯的流通会使个人的言行随时都变为炒作的热点，寡廉鲜耻很有可能就是一个人成名的最好捷径。如果说过去艺人是以卖笑的方式来承欢亿万盲目追随潮流的青少年的话，那么现代人就可以通过网络以及无孔不入的媒体，依靠“卖丑”来实现个人价值的飙升。于是乎，芙蓉姐姐根本不在乎是否出现了直指她鼻尖谩骂的流行歌曲，依然在那边用肥硕的形体搅得风生水起；于是，一部空前绝后的搞笑大片《无极》在承受了众口一词的否定之后，开始用分不清矛头指向别人还是自己的“人不能无耻成这样”的质问继续炒作。到了《霍元甲》，依然会有嗅觉灵敏的小人，开始借着当前热点的东风，面不改心不跳的站到了记者镜头之前。

这场官司或许是曝光在公众面前最为荒唐的一场官司了。也许霍家人自己并不懂得何谓历史真实何谓艺术真实，但是控方律师心里却一定清楚，用这种胡搅蛮缠的手段无非是想让自己的名讳能够像其他“时代教子”一样被传到大江南北。或许指责影片没有给霍元甲留下后人的说法还有那么三分牵强的道理，那么指责影片将霍元甲塑造为一个盛气凌人的武术纨绔子弟就只能暴露他们理解能力上的无知了。

或许中国的百姓受了几十年高大全的样板戏的毒害，由此丢失了正确的鉴赏能力，然而经过高中以上语文教育的人，似乎都应该知道白璧微瑕的道理。影片对霍元甲心路变化的描写，是出于很缜密的艺术上的考量的。在任何领域，一个成绩斐然的少年才俊，在自己事业上升道路上所要面对的惟一一个敌人，也许就是自己的自负和狂放。莫扎特或许是过于优秀的才华连上帝也妒忌，但无论如何也正是他的狂放不羁直接给他带来了潜在的杀机。宫本武藏少年时也和一般的武人一样，为比较之心而行遍天涯，然而只有随着年龄和阅历的增加，个人的思想底蕴积累到一定的程度，方才可以突破自己爱居于人上的局限，逐渐领悟兵法中的空明。在这部影片里，霍元甲初期的形象实质上最接近于真实的人物，年少气盛，为虚名所累，就算是亲友的一再提醒也冥顽不化。只有在误杀秦爷之后，经历连番巨变才使他对自己整个价值观产生了最剧烈的怀疑，而这种价值观的颠覆除了自我放逐到乡野之间，用无争无欲的自然方可以洗尽过往的一身铅华，深沉内敛的再度回到“看山还是山”的境界里。

“看山是山，看水是水；看山不是山，看水不是水；看山还是山，看水还是水”禅的智慧用这三句话概括了整个人生的境界。在常人之间，因为个人的学识文化或者专业技能并没有达到建立自己价值的地步，所以只好亦步亦趋的跟在社会大机体之后，也许这是大部分人的生活状态。有突破自身限制的能力，能为常人所不能为，就能获得不同于常性的自由，这一境界同时也为很多人所追求。很多时候，我们太向往于不凡给自己带来的社会广泛的认知和利益，所以我们总是声嘶力竭地试图发出自己夸张而特异的声音，于是就有了愤青，于是就有了这些用脸皮做舞衣的人。未能达到第三个境界的人，实际上也是能力和思想无法达到这个高度的原因。惟有经过人世沉浮，用得失和经验教训使自己痛定思痛，肯定自己身上的积极因素，排除那些形而上的貌似积极的消极因素，才可以令一个人拥有平常人的心态而为不平常人的丰功伟绩。

霍元甲整个思想进化的过程，同时也是李连杰对自己从影道路一个思想总结的过程。如果没有经历印尼海滩那一次生死关头的考验，也许李连杰也依然无法看穿五光十色的名利世界对自己的束缚，也许不会那么快明白有些东西不要过于执著的道理。整部影片是在描述霍元甲由武入哲，从追求小我价值到奔向大我价值的升华过程，虽然在剧情上仍有公式化的嫌疑，但是我们不得不叹服，这部影片所深刻阐述的天人合一的武学思想的主题却是非常正确和高尚的。

更重要的是，在这部影片中，创作者的思路并没有局限在霍元甲一人的思想成长上。我们可以看到在过去同类影视剧里只能被作为丑化对象的反面角色，也用了最人性化的手法去描写。无论是俄国大力士还是日本武人中野，我们所看到的都是他们尊重武德的一身正气，而即便是商业电影无法避免的爱情片段的描摹也并没有用常规性的煽情手段，发乎于情，举乎于礼，霍元甲和盲女之间的感情尽可能地用最淡化的手法去渲染，却反而能够起到不著一字而尽得风流的作用。然而可惜的是，片末这种虚幻的煽情片断却多少破坏了苦心经营的淡泊氛围，对影片的主题也有了一定的损伤。

但无论如何，我们从这部影片中，可以看到一个成功的虚拟人格成长过程的塑造，离不开真实生活环境之下对人性常态的考察和思索，虚拟人物得失的命运或许可以是离奇和架空的，但是使他们心灵和形象感染力活化的惟一方式，却是尽可能细节化地忠实于他们真实自然的成长历程。很多时候，我们需要获得别人认知的方法，并不是用不同和特异去征服别人，而是用别人心中的共鸣和理解对我们作出更真实自然的肯定，难道不是这样吗？



IV 世纪轨迹——索尼源流





1945年9月，日本东京日本桥白木屋三层一间狭窄的配电室，迎来了几个对未来满怀希望的年轻人。这里的景象似乎是日本战后景象最好的写照，建筑物的混凝土已经开始出现皴裂，因为野风肆虐的缘故，粉碎的窗玻璃遍地开花。然而就是在这个废墟之上，井深大等人在当年的十月挂上了寄托着他们对未来希冀的招牌"东京通信研究所"。

这个小公司的成立之初，他们根本不知道未来的方向会在哪里，就连初期的社员工资都是井深用自己的存款发放的。当时社会上有很多被战乱破坏的收音机，并且是为了防止收听敌台而被切除短波的收音机，于是他们想到的第一个业务就是修理改造收音机。对于当时惶惑不安的民众而言，从收音机这个惟一的信息途径去了解战后世界形势和变化，是他们生活最为重要的组成内容之一。因此这家小小的公司开业之初就获得了相当的人气，有些居民在支付修理费的时候甚至附上一点点米作为感谢，而这在战后粮食相当紧张的情况之下，是极令人感动的。然而，这些米让井深想到的不光是继续为民众生活造福的公司路线，同时因为战后军工厂的关闭使电力使用出现了富余，研究所就打算以研究制造电饭煲开始入手，制造一些生活用的电子必需品。一开始的电饭煲是在锅上简单的接上一块铝电极，会因为水量没有控制好，或者米质量不佳的缘故经常做出夹生饭或者稀粥一样的"水饭"。电饭煲的实验在当时可以说是属于失败了的。然而这件失败作品却奠定了研究所制造与研发并重的公司基本路线。然而，同时期开发的真空管电压表却成功地打入了政府部门，成为研究所初期一件主要的赚钱商品。

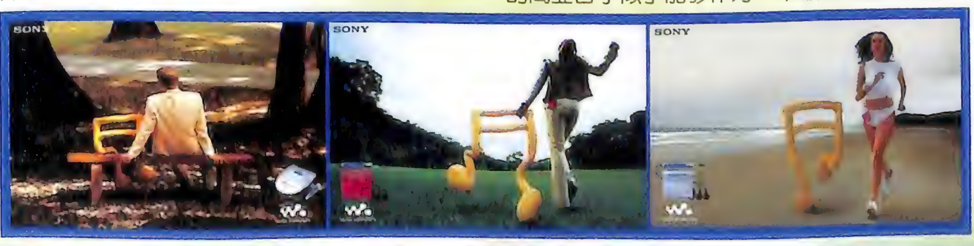
战时曾经一度失去联络的盛田昭夫，通过《朝日新闻》找到了井深，在后者的催促下，从爱知县多群小铃谷的老家赶到了东京。为了加盟研究所，盛田不得不依据"辞退公职条例"的规定，辞去了东工大教师的职位，而且身为自元禄时代起就延续了300年的盛田家族的长子，盛田昭夫理应继续造酒这一家庭事业。幸好盛田严厉的父亲久作工门并没有使同行劝说家长同意的井深难堪，对两个志同道合的年轻人创业的想法给与了最大的理解。于是，1946年5月，一所注册资金为19万日元，以电信机器和测量仪器研究制造为目的的公司"东京通信株式会社"正式成立。

1955年，由于依靠日本第一代磁带录音机研发成功而踏上发展道路的东京通讯工业公司(东京通信株式会社为其前身)，当时虽然还只是一个小规模的公司，但是创办者们很早就意识到了要具有广阔的世界眼光，为了将来自己公司在全世界的领域腾飞而打好基础。SONY这四个全世界人都可以读出的字母，带着"一个活泼调皮的孩子"的语源，以及自由豁达的精神将要代替日本消费者已熟知的"东通工"的商标。这样一个看不出任何行业，也和创始者姓名无关的名称，在当时的日本堪称另类，很多人已开始并不理解为何弃已有广泛影响的"东通工"不用，而更名为这样一个古怪的名字。当时美国著名的钟表公司布洛巴公司曾向盛田提议，SONY这样一个陌生的名字根本打开不了销路，如果用他们布洛巴公司的商标出售，他们将提供10万台半导体收音机的订单。如此庞大的订单可以直接提升东通工的公司规模，但是盛田却不假思索的拒绝了这一提议："不带SONY商标毫无意义，我们决不依赖于别人的商标。50年前，只有几个人知道布洛巴公司的名字。今天我们就是在跨出50年前的第一步，50年后，SONY会和布洛巴公司一样驰名世界。"

1958年1月，东京通讯工业公司正式更名为索尼株式会社，并于同年的12月在东京证券交易所股票上市。
1960年2月，在美国成立索尼公司美国分公司。
1960年5月，世界第一代晶体管电视"TV-8-301"上市。
1960年12月，在瑞士成立索尼海外部。
1961年6月，成为首家在美国发行ADR(美国预托证券)的日本企业，在横滨市保土谷成立中央研究所。
1962年，先后成立索尼仓库(后更名为索尼后勤株式会社)以及索尼服务公司，建立起良好的物流和服务体系。
1963年7月，世界第一代晶体管小型磁带录音机"PV-100"发售。
1965年8月，世界第一代家用磁带录像机"CV-200"上市。
1966年4月，建成位于银座数寄屋桥的索尼大厦并对外开放。
1968年3月，与美国哥伦比亚广播公司合资成立哥伦比亚广播公司·索尼唱片公司。
1968年10月，单枪三束彩色显像管彩色电视机"KV-1310"上市。
1970年9月，股票在纽约证券交易所上市。
1975年5月，家庭用BETA规格磁带录像机VTR"SL-6300"上市。
1979年7月，立体声随身听"WALKMAN"(TPS-L2)上市。
1982年10月，CD唱机"CDP-101"上市。
1985年1月，摄录一体型8毫米录像机"CCD-V8"上市。
1986年11月，在德国成立索尼欧洲公司。
1989年11月，购买美国哥伦比亚图像娱乐公司并于1991年8月更名为索尼图像娱乐公司。
1992年11月，MD系统产品上市。
1993年11月，索尼计算机娱乐公司(SCEI)成立。
1994年12月3日，家用电子游戏平台PlayStation发售。
1995年12月，为新一代高密度光盘命名为"DVD"，并就其规格达成协议。
……

事实证明，完全不用50年的时间，索尼这个名词已经成为家庭娱乐和实用电子的世界性代名词。而综观SONY这六十余年的发展和成长道路，是和其从经历不断失败的基础上进取、开拓、求新、求变这一永远不变的方针分不开的。

一个生命个体，能够最好保证生存活性的方法，就是积极拓宽他的个体外延并且勇于在新领域内尝试和锻炼自己的适应性。对于如今的索尼，很多人想象不到他们的第一件重要的商品G型磁带录音机前期在磁粉制造和涂抹上就经历了无数挫折，成品上市更因其庞大的体积(重量45公斤)和昂贵的售价(168000日元)一度陷入无人问津的尴尬境地。对于玩家来说，我们或许从游戏杂志上对索尼如何在保守的任天堂高压之下另谋出路，反而成就了索尼又一支柱产业的典故烂熟于胸。然而，我们却很有可能忽略索尼无数光辉背后一次次的背水结阵，和从未更改不断开拓的生命哲学。我们如今可以在北京上海等大城市最繁华的商业街中心看到"索尼探梦"的主题科学馆，展示的新技术并不意味着全部都能够导入商业产品的范畴，但是对于一个国际性企业如何将自己生命力不断保持最活跃和旺盛的状态，索尼的商业哲学似乎能够作为一本最好的教科书。



V 谈盖棺论定——历史人格的真实

周公恐惧流言日，王莽谦恭下士时。向使当初身便死，一生真伪有谁知？

白居易一言道破了历史真实对于处在进行时态的生活族群，是多么不可信以及不可预料。一个人对他人的认知和理解是很长的过程，然而复杂的社会关系以及笼罩在每个人头上的得失烟云，很可能只是一个毫不起眼的误会，就会使你对他人打上深深的印象烙印，轻易不会更改。这个时候，无论对方的言行举止是否真和你的这个判断之间有着较大的差异，你依然会顺从着自己的心理轨迹，将种种言行都判断为这种印象的一个延续。人与人之间的误解就是这样形成的，那么对于我们自小从各种媒体或者信息载体里得来的历史常识，面对那些虚化了的历史人物，我们的判断却也形成了一种群体性的心理轨迹，一再重复着对历史人物的误判，并且一代代的延续下去。

对于生活在现代的中国人，如果提及哪个历史阶段最为熟悉的话，想来三国时代一定占据了答案之中99%的比例。桃园结义，忠奸对立，权谋武略，羽扇纶巾……三国的群像几乎占据了我们视野中每一个舞台，无论是文学、影视、戏剧、音乐还是游戏，大部分中国人对三国人物的名字和命运倒背如流，与之同时产生的，也有对这些戏说化了的历史人物的评判成了一种公认的准则。

戏曲舞台上红白脸的区分早就宣告了民众因循守旧的遵守着“正统论”毒害下的偏见，他们不可能也不愿意去寻觅历史真实里这些人物真正的功绩和优劣，只是将这些忠奸对立作为一次次娱乐的形式，一度再度的重温着自己思想的同化。事实上，罗贯中在塑造这些人物形象的时候，基本的考虑只是出于文学形象的需要，生活在封建时代尤其又是思想专治最严重的明代，歌颂改换天地的英雄等同于离经叛道，加上宋代对三国时代一直持有的“正统论”批判的影响，他只能也必须将刘备和曹操作了形式上的忠奸对立。平黄巾、征匈奴、治法度、安民生的一代英雄千年之后却被青少年们在游戏世界里竞相挑选为第一个敌对对象，更遭受着无数戏曲每日轮番上演的批判，却又作何感想？更何况曹操对历史最卓越的贡献还在于他对文学的保护和发扬，假设没有“建安风骨”，还能如何想象中国文学的发展会走怎样的一条弯路。历史学界对曹操的评论一向是功大于过，然而依然改变不了奸雄的历史定论。更时常会有人跳出来，针对试图对曹操翻案的议论大家口诛笔伐。何谓历史功过？我们似乎忽略了一个最基本的原则。一个历史人物对历史的发展是功是过，只能从他是否为历史的进展制造积极因素的角度来论证，换而言之，是从他对当时百姓的存亡危急是否有贡献来评判的。但是在思想中刻划着“正统论”的中国人眼里，颠覆汉室和“挟天子以令诸侯”却成了最大的罪过，需要时时批判。再来反观作为仁君代表，正统之后的刘备却又如何之“忠”呢？欺刘表、蒙袁绍、骗东吴、逼刘璋；为女色不防甘露寺之变，为笼络大将佯摔亲儿，为一己私仇葬送举国军力，弥留之际又巧试诸葛。就是这样一个不择手段，目无仁义廉耻的投机分子，只是因为沾了一下正统边缘的光，就被千古传唱。

中国人有一句古话一直被推崇，那就是“名不正，则言不顺”。可是如果真的言顺，又何必名正？中国人的习惯思维是杀人犯就不可能有慈悲之心，偷盗一次终身为贼。再反过来，名正就一定言顺了？在中国的各个领域，拥有发言权的一定不是最有建设性的建议，而一定是最有资格辈分的人的建议。封建社会因为社会发展处于低级阶段，需要专治政权来维护社会的稳定，同时为了统治阶级的利益服务，正统之论一直被作为主要的指导思想。可笑的是，我们时常自称“炎黄子孙”，在我们无数次面不红心不跳的高呼正统的时候，却有几个人醒悟过来，我们这些“炎黄子孙”经历了多少不正统的颠覆和篡夺。

在这种思想流毒之下，历史人格的真实有很多真的是我们永远无法意识到的。日本隐瞒历史，不肯面对过去被举天下所指，然而我们也同时带着游戏的态度，一遍遍的重复着这种低级可笑的封建二分法，若干年之后，也许史家也失去了公正的评判权了。

正好比戏曲用脸谱简单来划分正反面人物一样，充满着条条框框的僵化传统思想只能习惯于这种社会低级发展阶段的误判，一次次巩固着流毒甚深的正统思想。我们可以发现，在娱乐化了的历史题材之下，这些历史人物人格的成长却永远是停滞和固化了的。

盖棺论定，我们习惯于用这种方式去评判一个人的功过。可正如白居易所说，我们如何分辨一个人在历史上的真正功过呢？更何况，那些所谓的正史都无可避免要为当时的统治阶层服务，我们又如何来判断这些历史纪录的真伪呢？



VI 帧数的命运（谈格斗游戏人物）

相对于其他类型的游戏，格斗游戏之中的人物处在一个非常尴尬的境地。由于格斗游戏通常都是作为街机游戏开发的，虽然也有专门面向家用主机平台开发的格斗游戏，但是大体的游戏方式和界面模式还是靠近着街机游戏。

在格斗游戏中，能为人物性格塑造起到作用的或许只有人物档案和小小的片头来揭示了。移植到家用版之后，随着媒体容量的不断扩大，以及家用游戏对玩家实行的“动画奖励制度”，也许有更多的空间可以展现人物更多的命运和性格特征。然而，格斗游戏中的剧情和人物命运的介绍不可能像RPG或者其他剧情类的游戏那样，设置出跌宕起伏的人物命运和故事。格斗游戏人物相对于其他类型游戏来讲，在性格方面基本趋向于静止。格斗游戏人物性格的塑造，通常为了服务于他所代表的格斗流派的风格。我们无法想象刚猛的八极拳由一名柔媚文弱的女性来使用，即便出现了使用八极拳的女性角色，性格同样偏向于较为明快的阳性。同样，一身皮裙手执长鞭的女王形象，也根本不可能转换到男性身上，除非是刻意恶搞所为。在这些表面化的性格特征之下，结合人物在格斗动态之中的各种肢体或者语言的表现，能够将该人物的性格作进一步的突出，于是技巧风格和性格特征彼此结合，就成为格斗游戏人物最大的魅力所在。

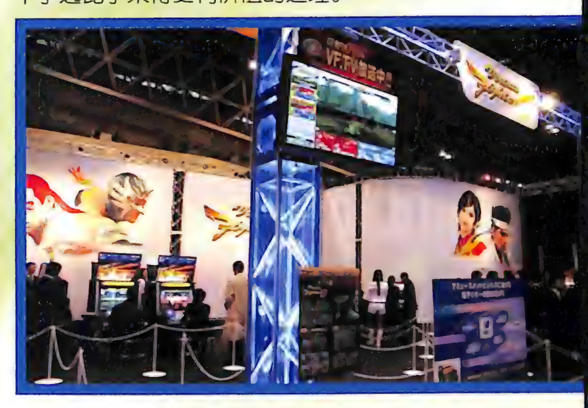
相对于其他类型游戏，格斗游戏人物要承受一个不可改变的宿命，那就是他们从诞生之初开始，一切数据都是固定的，他们本身根本没有办法得到任何强化和成长的可能。格斗游戏将成长的权利完全交还给了玩家，一个人物性能的发挥完全依靠玩家个人的素质以及操作技巧的进步。

然而，我们也可以观察到，格斗游戏之中所谓的格斗和动态实际上都是帧数的运动。一个招

式的运动过程是由若干帧数的静止运动画面组合而成的，不同招数帧数之间的差异形成了他们发生快慢的比较。如果假设对垒人物互相出招的发生帧数在某一点重合，那么就由他们预设好的性能数值——判定来决定互相作用之下胜负的一方。这两点堪称构成大部分格斗游戏的最核心的规则，除此以外，则是制作者根据自己心目中该款游戏应该遵循的真实性原则，而给这些帧数的判定额外附加上一些参考值，作为招式发生帧数重合时的比较，比如下段克上段，打击克摔投，返技和防御克进攻等等。玩家在进行格斗游戏时的判断，虽然多数出自于经验以及直觉，但实际上也是在比较着双方在复杂的帧数运动关系之间的处理能力。一个招式有它的出招时间，以及收招时间，随着这个招式命中、被防御、被中途反击或者落空都有着不同帧数的"硬直"状态局限着接下来的动作。一个玩家操作能力的加强事实上就是在减少自己控制人物帧数的浪费，以及抓住对手帧数浪费给予打击的能力罢了。随着观赏性要求的一再加强，很多格斗游戏加入了取消技和连携的概念，在达到一定的帧数要求之下，玩家可以通过迅速的操作使用出一连串的连续攻击技，不但大幅度增加自己的胜算，也使游戏场面的表演性达到了相当的高度。很多格斗游戏都将注意力集中在表演性这一点上，使游戏华丽喧哗，却也因为过于注重玩家对感官刺激作出的要求，而忽略了一个竞技游戏最大的生命力即来自于绝对的公正和平衡。于是，我们便出现了"严谨"的说法。所谓格斗游戏的严谨，说穿了就是在设置人物招式性能的时候，尽可能在帧数关系上进行全面的考虑，不要出现任何情况下对手难以破解或经常违反帧数逻辑关系的存在。

然而，格斗游戏与现实竞技游戏最大的一个区别即在于，虽然游戏中人物都处于同样的系统规则的制约之下，但是大量招式的存在却不可能达到永远平等和均衡的状况。一些角色会因为过于突出的招式判定性能而在综合能力上偏强于其他角色，因此游戏厂商在一款格斗游戏上不断推出的修正版就是在尽可能弥补这一偏重。也因此，格斗游戏人物很可怜地出现了这样一个现象，他们在每个版本之中的变化和成长竟然是以不断削弱的方式来体现的。当然，由于风格化体现的要求，格斗游戏人物的招式调整只是在均衡着和其他角色之间的帧数关系，而一般不会删减他们某些特异甚至是一定程度上违反基本系统的招式。玩家在一款格斗游戏之上的成长，也是体现在这种意义之上的缩减和弱化的。我们可以看到，格斗游戏高手之间的较量，通常体现在基本技的运用上，尽可能的避免一切暴露大破绽的可能，只有在完全有利的帧数关系之间，才以威力巨大的强判定招数使出精彩的连携或者一发逆转的绝伦表演。

删繁就简，尽可能将表面的运动形式予以平淡，而更注重对时机和效率的把握。格斗游戏似乎最能教会我们做人的道理，但是喧哗的拳脚刀枪搅起的幻影之间，我们通常反而更无法明白，不争远比争来得更有价值的道理。



VII 电玩平台硝烟路

对于玩家来说，整个2006年都会处于极度的兴奋之中。历史上每一次主机的更新换代总会搅起天地之间的波澜，而关于哪台主机最终会获胜的话题也成为游戏杂志和玩家之间一个经久的话题。

实际上，之所以玩家会如此关注主机的命运，是出于无奈。相对于其他家用娱乐电器，游戏平台规格之间的无法统一势必造成软件制作方的选择性投入，而硬件制造的主方通常也拥有一个具备相当实力的软件制作部门，而这些软件标题也只有在该社出品的平台上才能玩到。最重要的是，正因为平台规格之间互不兼容，对于一些软件制作社投入巨大物力人力开发的超级大作，无论处于成本考虑还是出于品牌效应的考虑，都只能挑选其中一个平台作为自己的战场。种种非选择性注定玩家不得不关心主机的命运，希望自己的选择永远是正确的，因为只有这样才能保证自己在将来的数年中能够玩到大部分自己想玩的游戏。

自国内出现电子游戏杂志以来，游戏平台的竞争一直是杂志评论部分一个永不能缺失的内容，看过了无数撰稿人的分析，玩家似乎也能够驾轻就熟地说出那么一句话：是软件决定硬件的命运。

这句话当然无比正确，也是上述不兼容平台之间竞争的一个必然结果，但是再深入剖析，似乎这句话还应该加上一些注脚才对。

"决定市场的不是硬件，而是软件，要是做不出让人觉得好玩、想玩的软件，再怎么想开拓市场也是办不到的，所有的人都只会在玩软件游戏的时候才高兴。"这句话出自于掌控任天堂帝国达51年之久的专制的帝王山内溥所说的话。从根本而言，决定一台主机命运走向的确实是因为软件的带动作用，而且就像是海绵效应一样，一两款国民性的超级大作会带动更多的人气软件归入到该平台的阵营。然而，实际上这也产生了一定的悖论。决定硬件命运的诚然是软件，那么决定软件归属的又是什么？还是硬件本身。

我们谈起一台硬件的时候，通常会把目光仅仅放在机能上面，久而久之，也被推论出这样一个结论：硬件的机能不是决定硬件命运的原因。然而，我们似乎在有意的回避一个问题，具有更广适应性的硬件机能，才能最大限度的保证多样化软件制作的可能。犹如一个水杯，无限度做大没有这个必要，但是为了满足一定的需要，必须达到一定的容积才可以。老山内说起这句话的时候似乎忘记了任天堂的发迹究竟是依靠软件还是硬件。FC也好，SFC也好，在当时的游戏硬件环境中都存在着一定的优越性，由此带来对多样化游戏软件最大限度的兼容，以现在的目光去回顾，使任天堂成为两届霸主的功臣其实就是PS的一个前身，真正的满足消费者的需要，在同一个平台中将所有的游戏类型集结，给消费者最大的选择范围，实质上也给了自身最大的被选择的余地。在PS发售之前，曾经是个群雄割据乱世出现的局面，松下、NEC、世嘉从各自的领域出发，向任天堂霸权地位发出了挑战。究竟是什么业界气候影响着这些家电、计算机、街机大厂高调向家用游戏平台进军我们不得而知，但是仔细观察，会发现两个并不起眼的现象在起着实质的作用。第一，任天堂对第三方的控制以及苛刻的权利金政策一直是令大小软件商敢怒不敢言的弊端，所谓的"控制软件质量"根本就是自欺欺人的借口，无论是FC还是SFC因为有了最大限度的包容性，软件的种类和质量也有了层次不同的存在。PS"所有游戏在这里集结"的宣传口号着力点正是以消费者的意愿为第一考量，而绝非以本社利益为标准。严格的权利金制度会使一些中小软件企业在制作技术不断进化，成本控制变得越来越艰难的历史环境之下更难生存，而我们深知，一个市场的活化靠所谓的精英制度是完全不可能的。很多时候一个低级企业所赖以生存的方式仅仅是通过延续自己的作业，在市场上坚持哪怕微乎其微的一小点影响，在大浪淘沙的历史洪流中如果能够找到属于自己的机会，在千万个优胜劣汰之中杀出重围。这是任何行业任何企业都必须经历的法则，有些人却因为索尼实行的宽松政策却指责他们使软件企业两极分化，中小企业难以生存，这种逻辑实在是有一些荒唐。无论这些平台最后还是昙花一现，成为PS成功之路的垫脚石，但是在当时的时代气息之下，他们都至少给游戏行业的发展提出了某一个角度进化的可能，同时也是游戏软件科技整体进步的一个实验场。第二，任天堂并非没有意识到一个全新载体时代的到来，PSX计划如果能够顺利进行，谁都无法否认，任天堂将第三次的执掌业界之牛耳。然而，坚持控制和高压的本性，不仅使任天堂最后亲手制造了一个从未有过的强敌，而且坚持采用卡带和坚持机能至上的N64也从未有过的偏居一隅。

非常具有讽刺意味的是，从N64之后，任天堂从一个极端化向另一个极端，矫枉过正的时常抛出软件决定论，从NGC到Wii，一再反潮流的忽视技能所带来的包容性，实质是在变相的降低开发成本，走的依然还是软件高利润的道路。再来反观一下，当《FF Ⅶ》和《DQ Ⅶ》两款足以决定一台主机命运的大作登陆PS之后，山内又是怎样的言论呢："正如同我说的，SQUARE一定会赔钱。"这句话是SQUARE遭受了《FFU》电影重大灾难之后发出的，虽然并不至于有幸灾乐祸的嫌疑，但是至少是不够厚道的。"《DQ Ⅶ》的画面，声音等级都非常的低，但却被当成高等级的游戏

销售，而且也卖得非常好，这也如同我所说的”这句话似乎同时也能作为很多高举“敌视游戏画面”论调者的一个注解。游戏除了玩家人机对话的交互方式这一根本形式以外，本来就属于视觉娱乐的形式，声光影画加上操作系统是一个完整的整体，如果真的世界上存在离开视觉的所谓“游戏性”，那么大概也只有饭野贤治那款完全没有画面的《真实音响》有资格被称为最纯粹的游戏了吧？而这些所谓忽视游戏画面的“游戏性至上”理论的拥护者，从杂志或者其他媒体看到自己关心的游戏公开之后，第一个注意的游戏表现又是什么呢？不予点破也不言自明了。“游戏的本质是娱乐，利用影像声音来做卖点的都将被淘汰！”好一句壮言及诺言，但是结果也还是成了山内语录又一句笑话罢了。

随着电子信息科技的进步，电子游戏作为一门综合的娱乐样式，其内在的包容性，外在的拓宽性都是和时代的潮流割裂不开的。而一个平台是否能够取得硬件竞争之中的胜利，更和她各方面综合适应能力分不开。考察历史上所有成为霸主的平台，我们可以总结出以下几点：未必要具有最顶尖的机能表现，但是一定要拥有足够让软件厂商发挥多样化创造能力的可塑性；健康向上的定位策略，平等对待每一个层次的消费者，尽量让各种需求的消费者在自己的平台内找到栖身之所；拥有良好广泛的流通渠道，使平台的推广尽可能延伸到具有广大潜在消费者能够接触到的领域；与周边或者他门类的视觉娱乐样式接轨，为现代视觉娱乐样式的融合和互动创造更多对话的方式；最后一条才是以良好和友善的合作制度吸引具备超级人气的国民级大作加盟自己的阵营。



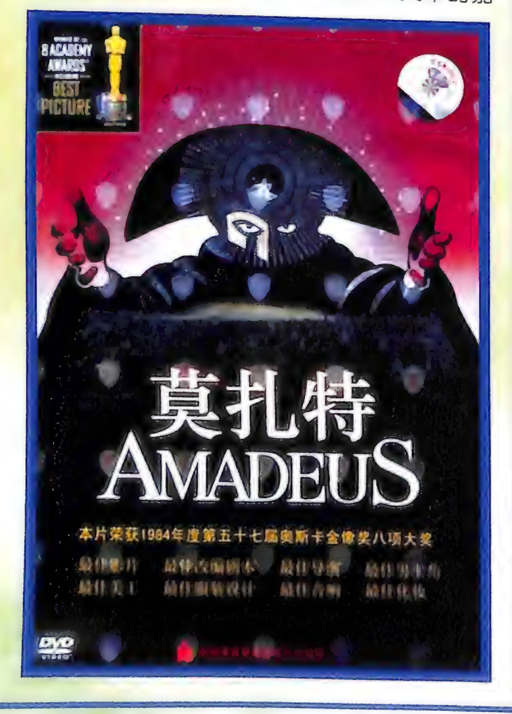


其实，一台主机的成长道路，也如同一个个体的人一样，虚怀若谷，加强自己的底蕴建设，适应好社会关系，然后捕捉到上天赐予的每一个稍纵即逝的机会，天时地利人和缺一不可，方可获得巨大的成功。

VIII 艺术的不平路

今年是莫扎特诞辰250周年，整个一年纪念莫扎特的活动和演出在世界各地不间断地展开着。对于这位天纵英才，人们所有的完全是膜拜和五体投地，在一次次激扬跳跃的音符中间，人们总是要质问，究竟上天给莫扎特灌入多少音乐的灵魂？

三岁自力学会在钢琴上弹出音阶；四岁写出的钢琴协奏曲让父亲老泪纵横；七岁能够听出八分之一个音节之间的音高差异并且跟着父亲作巡回演出；在十岁以前，在英国伦敦演出期间出版了六首古钢琴和小提琴奏鸣曲、三部交响乐及一部包括四十三首小型作品的曲集；十三岁有媒体称“莫扎特的诞生是为了压倒所有被公认的大师”；十四岁受到罗马教皇“金距轮”奖章的嘉奖，同时被鲍伦亚音乐学院授予少年院士的称号……



上天似乎急于将古往今来的音乐能量一股脑都塞进这个凡人的躯壳之内，平常人根本无法理解，如此少年觉醒的天才会是怎样的一种概念。任何生命成长的必经道路在莫扎特面前变作一股激流，顺流而去，完全可以忽略，他几乎是还没有开始经历常人的努力，就已经到达了超脱自我的彼岸。众生平等的劝诫在莫扎特面前变为一纸空言，过于嘹亮的星光使得音乐历史的天平也开始失衡。

然而，冥冥之中，却总有着一定定数的存在。时至今日，人们一直在假设莫扎特如果没有英年早逝，安然度过35岁之后的又一个或者数个十年，能够为无数个时代之后的听众奉献出如何无法想象的绝伦音乐。莫扎特耗尽了上天所能给与一个人的全部的能量，他颠覆了一个时代所能容纳天才的最大限度，因此，在辉煌的光晕之中，在莫扎特的青年和“晚年”，却是用后来的坎坷和凄凉来伴他总结整个艺术生涯的。

虽然随着莫扎特非凡的天才成就使他步入了宫廷，但是进入萨尔茨堡宫廷之后，来自于大主教柯洛列多的禁锢和束缚拼命的想把这个神童改造为一个拭去锋芒的音乐仆人。而一心维护父亲的莫扎特因为担心父亲被解雇而强忍着被压迫禁闭的精神折磨，仍然坚持着自己的创作。1777年主教同意莫扎特暂时离开城堡去做演出，但是这一个难能可贵的自由却并没有为莫扎特重塑正声。在德国的曼海姆，莫扎特和一般的少年一样，心灵开出了一朵恋爱之花。与年轻女歌唱家阿罗伊齐亚·韦伯尔之间的相恋，完全打乱了他在德国的计划，甚至导致他母亲旅费的消耗殆尽，父亲又对他们恋情表示明确的反对。无奈之下，莫扎特只能痛别恋人，辗转到了巴黎。在巴黎的生活贫困潦倒，母子二人住在破烂的小旅社里，以前的友人根本没有任何人愿意资助他，仅仅靠在几个贵族家庭当音乐教师勉强度日。之后的一连串打击更是让莫扎特精神世界受到极大的震撼。母亲的辞世，昔日恋人的离弃，莫扎特带着满身的疲惫回到萨尔茨堡，受到更为严重的束缚和扼杀，而父亲也因为全身心地侍奉宗教，再也不能给他带来任何精神上的安慰和支持。

一代天才注定不会在外界的压力之下完全殒灭自身的灵性。1782年，莫扎特愤然辞掉了乐长职务，只身来到维也纳。在维也纳的初期生活是无比艰难的，为了谋生必须日以继夜地不停工作，生活极不规律，过度的疲劳加上日后的精神负担，实际也为莫扎特的英年早逝埋下了伏笔。维也纳的岁月曾经带给莫扎特又一度的光辉，和18岁的康斯坦奇亚·韦伯的婚姻温暖了莫扎特浪迹漂泊的心，歌剧《后宫诱逃》的成功使莫扎特在1782～1786年间，又恢复了满座喝彩和不间断的演出，似乎在重现着少年时的光辉。然而，和在萨尔茨堡时期的遭遇一样，莫扎特的才华依然受到奥地利那些宫廷音乐家的嫉妒和打压，尤其是平庸的宫廷乐长萨列里，他既是最能读通莫扎特音乐灵魂的人，同时也是对莫扎特迫害最深的人，用尽方法把莫扎特排除在宫廷音乐圈子之外，这段经历在电影《莫扎特》中被传神的描述，卑鄙者的丑陋和不安刻画得入骨三分。歌剧《费加罗的婚礼》以及《唐·爵凡尼》在布拉格大街小巷每一家咖啡馆流淌着的时候，莫扎特并没有意识到他从辉煌的布拉格再度回到维也纳，将会迎来他人生的终点。维也纳歌剧院的委托创作可以视作音乐界对他最终的承认，但是投入所有生命能量创作的两部不朽的作品《魔笛》和《安魂曲》，尤其是散发着黑色之光的《安魂曲》终于抽走了莫扎特这个万世神童身上的最后一丝热力。1791年12月4日晚，莫扎特让人把钟放在他的床前，计算着此时正在上演的《魔笛》每一幕开幕的时间，而他，就在这遐想的旋律中，一点一点拉下了生命的帷幕。莫扎特死后被葬在穷人公墓，因为妻子病重，下葬时没有一个亲人来送行。两周之后

妻子到公墓来寻找，却再也找不到莫扎特的葬地，他带着人间的遗响，不带一点痕迹地重新回到上帝身边。

莫扎特短暂的一生，几乎用了一大半时间的忧患困苦来偿还上天对他的宠爱，然而我们不得不承认，只有经历过苦难的人格，才有可能上升成为完美的伟大人格。古来圣贤皆寂寞，他们的成长跳开了一般人的局限，飞升到了一个自由王国之内，但是作为代价，在他们伟大的灵魂之外，来自于常规和平庸的倾轧和排斥也是他们成长必须要得到的附加值。

一曲《二泉映月》曾是中国人自抒胸臆的民族正声，然而谁又能想到，在那个历史被记忆的瞬间，崇高人格的主人又是怎样一种境遇呢？穿越在石桥瓦巷之间的流浪卖艺人，因为吸食鸦片和一度沉迷声色场所永远失去了双眼的光明，生活潦倒并且时常咯血，只用一把破破烂烂的胡琴在阴雨连绵的江南，留下凄凉的吟哦。当阿炳听到钢丝录音机里流淌出自己胡琴声音的时候，他激动地摩挲着面前根本看不到的奇异的机器，他仅仅是为听到自己仿佛从另一个时空内流淌出的音乐而激动，他自然是不会想到随着他三个月后的撒手西去，这三首抢救下来的曲子却会成为中华民族音乐的代表，他更不会想到若干年后，一个世界级的指挥大师小泽征尔，在听过这首原本没有名字的二胡曲《二泉映月》之后，会感动得泪流满面地下跪。

翻开艺术史上一张张昏黄的相片，我们可以发现，这里的群像几乎都是苦难的群像。生前的灾厄唯独只有生后的时间可以弥补，面对他们灵魂的成长史，也就是一部人类精神的苦难史，他们在苦难之上升华，开出人类文明最灿烂的精神之花。

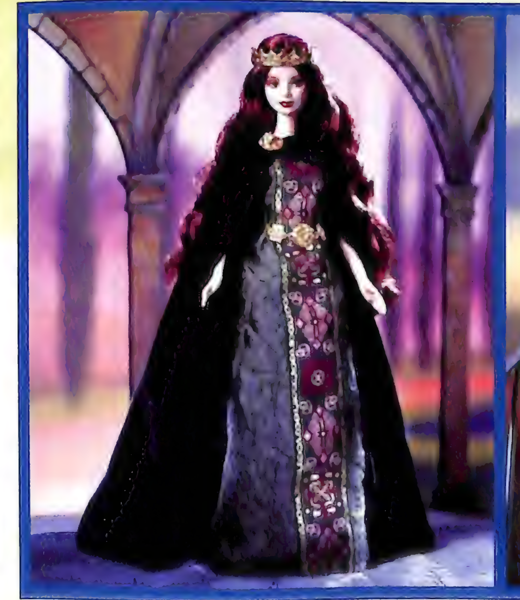
IX 虚拟偶像

很多时候，我们并不能察觉到，我们所生活的时代产生着很多的悖论。曾几何时，文明和破坏在某种角度上被划上了等号，而在资讯信息异常发达的信息时代，我们却经常会因为信息获得的途径过于简便，能够获得的信息量过于庞大却反而令我们经常盲目。我们越来越陷入到“群羊效应”中而不自觉，在这个时代中，有着太多的奇迹可以一夜造就，同时，也有着太多真假莫辨的雾里看花在扭曲着我们的审美和辨别。

虚拟偶像的出现，实际上代表着人类对自己认知程度的一次集体跳水。我们经历了膜拜神的时代，越过了对帝皇五体投地的朝代，英雄的烽火残躯随着和平年代而飘散，偶像却因为自身品行的欠缺而逐渐令我们失望。于是，人造的形象可以规避一切陋行，永远用健康的形象感染世代的年轻人，更为重要的是，他们不会随年华流走而逐渐老去，永远可以保持住自己的青春，让几代人同时为之着迷。

芭比娃娃也许最能代表虚拟偶像的成功源泉。20世纪40年代中期，露丝夫妇和朋友在美国南加州开了一家玩具公司——马特尔。一天，露丝突然看见女儿芭芭拉正在和一个小男孩玩剪纸娃娃，并兴致盎然地帮它们换衣服、换皮包。为什么不做个成熟一些的玩具娃娃呢？露丝脑中迸发出了灵感。而一次在德国度假时，露丝无意间发现了身高11.5寸，三围39—18—33的德国娃娃“莉莉”。这个娃娃再次激发了露丝的灵感，回到美国后，她对莉莉的形象加以改造，让她看上去像玛丽莲·梦露一般地性感迷人。1959年3月9日，世界上第一个金发美女娃娃正式问世，露丝用小女儿芭芭拉的昵称给她命名为芭比。同年，芭比参加纽约玩具展览会，以惊世的美丽和一大堆花花衣服一举成名。芭比娃娃的成功在于她超强的可塑性，从她被设计出来的那一天起，由孩子自行搭配服饰的互动方式就已经注定了芭比的外在气质会随着消费者的改变而产生更多的变数。消费者对于商品价值的判断，除了其使用价值以外，还有一大部分产生于自己心灵投入的价值，自己心灵投入越多，本来平白无奇的商品就会产生一定的心灵寄托，由此制造出额外的价值。马特尔公司另一大成功的策略就是给芭比娃娃赋予时代以及特定的民族特征。容貌的惊艳只是一时的，气质、文化和思想的惊艳才是永恒的。为使芭比青春不老，必须给她以生命，赋予其更深的文化底蕴和思想内涵。所以，他们一直努力把芭比塑造成一位智慧、独立、积极进取的时代女性，希望在她身上能够折射出社会的发展与女性的进步。在鼓励女人上班的20世纪60年代，芭比穿上了行政套装，挎起了公文包；当人类第一次登上月球时，芭比娃娃很快就成了一名宇航员；进入e时代，聪明的芭比娃娃也开始给朋友“伊妹儿”了；为促进民族团结，马特尔公司曾经推出“黑人芭比”、“拉丁芭比”、“日本芭比”、“中国芭比”，芭比所代言的民族有45种之多。马特尔还专门创办了《芭比时尚》杂志，兰登书屋不定期推出“芭比时尚指南”，比如《芭比的时装成功》、《芭比的甜蜜夏季》、《芭比的夏威夷假期》、《芭比简易食谱》。马特尔还请克里斯汀·迪奥、伊夫·圣·洛朗等顶级设计师为芭比娃娃设计时装，不时举办芭比时装真人秀表演，如果把从1959年到现在的芭比娃娃排列起来，简直就是一部生动的《当代世界服装史》。正如露丝·杭德拉女士所说，通过芭比娃娃，女孩子可以幻想将来某一天她们可能拥有的成功、魅力、浪漫、冒险和丰富的机会。这些幻想涉及到儿童拥有的许多永恒的需求，从自信到成功，从获得爱到给予爱。这种文化的贩卖和梦想的推销第一次让玩偶有了生命，使芭比的美丽历经几十年而不衰。1994年，芭比娃娃被美国《人物》杂志评选为当年“最美丽的50位人士”之一，《商业周刊》在“2001全球最佳品牌”排行榜上对芭比品牌评价说：“她不仅是个玩具娃娃，她是美国社会的象征。”马特尔也一举跃至世界玩具业一哥的位置，赚了个盆满钵满。 然而经历过半个世纪的成长，芭比容颜未老，但是在影视动画游戏网络等种种现代载体的冲击下，更多信息化的虚拟偶像比芭比有着很广泛的适应性，芭比的销售业绩连年下滑。2004年2月14日，让全世界芭比的FANS感到震惊的是，芭比度过了一个单身的情人节，和她相恋了39年之久的情人肯尼在这一个特殊的日子里分道扬镳。这是马特尔公司大打情感牌的一个营销策略，意图挽救芭比每年下滑的销售颓势。然而，同时他们也忽略了虚拟偶像的一个潜在的局限，那就是为了最大限度的适应广泛消费者的情感代入感，这些虚拟的人物无论有着何种外延，他们最基本的性格或者家庭背景必须处于正统健康的普通人群之中。肯尼和芭比持久的恋情一直是完美感情的一个象征，而芭比何时穿上婚纱的悬念也一直是她拥护者一个久远关心的悬疑。现在马特尔公司釜底抽薪，虽然能为芭比捞到不少同情票，却让很多人延续了39年之久的憧憬和祝福变作了残酷无情的现实，幻梦的破灭加上肯尼作为芭比陪衬商品的退出，这个策略实在说不上有多么高明。

再反观其他几个风靡全球的虚拟偶像，无论是KITTY，SNOOPY还是迪士尼旗下的一系列卡通形象，她们并没有被实体化，而是随时可以寄托在任何一种媒体的方式上存在着，随着时代的进步而透露出更多样式的信息，也能使拥护者的情感代入的渠道有着更多发散的方式，由此，我们可以对断然地总结，虚拟偶像的成长过程，也就是与消费者之间互动方式不断进化的过程。





X 造星年代

从去年那个娇声飞扬的夏季开始，我们突然要面对这样一个现实：从来没有比今天更容易产生一夜成名奇迹的年代。“超级女生”唤醒的是各大电视台制造平民偶像的意识，而之所以他们会如此趋之若鹜地参与到造星的行列中来，是因为他们明白了，一个媒体最佳的生存方式，就是使受众产生个体价值，并且通过媒体桥梁的作用，使这些价值能够循环再生地被利用。

其实早在上世纪80年代，就出现过这样的大众参与选拔的民间选秀活动，比如某电视台前不久还回顾了最早的卡西欧杯电视歌唱大奖赛。这一类的综艺节目一直都没有间断过，但为什么直到“超级女生”才会形成这样一个“全民运动”型的热点规模呢？

首先是起点的设置。和过去的种种电视歌唱比赛相比，“超级女声”不设置任何的专业线，正如他主题歌词所写的那样，任何爱唱歌的女生都可以把这里当作一个展示自己的舞台，想唱就唱。

第二是让观众参与造星的互动方式。在此之前，永远只是被动接受着综艺节目传播的观众，不会想到自己可以拥有一个制造奇迹的过程。短信参与的方式不仅使千万观众的意愿成为真正有价值的对选手的推动，对于主办方而言，庞大的短信增值服务的收入也是过去所无法想象的。厌倦了媒体和演艺公司包装出来的那些虚伪的偶像，观众宁愿相信由自己慢慢推上明星位置的平民偶像具有最大限度的真实可信以及亲和力。

第三是将包装艺人的手段还原到了几乎完全公开的地步。观众一览无余的审视着这些丑小鸭一开始的稚嫩和欠缺，看着他们每一步的努力和每一个细小环节的加强和适应。从一开始芸芸众生之中的一个普通幸运者，慢慢洗尽一身拙朴，变得形象丰满并且挖掘出潜在的光辉和魅力，在观众心中，这样一个制造包装出来的偶像似乎才是拥有真实性和鲜活度的。

之前没有人能够想象，一些一开始在评委面前战战兢兢的青涩女孩居然占据着电视黄金时段里最主要的广告时间；之前也没有人敢相信，在短短半年之内窜红的这些“超女”，出场费之高令一些天皇巨星都相形见拙。于是，2006年在世界杯、主机大战、莫扎特等无数个纷繁热闹的文化名词之外，又迎来了一个平民偶像的大年。上至中央台，下至各有实力的地方台，在全国各地摇旗呐喊，怀着明星梦的青少年也从未有过的目不暇接地选择着自己造梦的平台。

受到这些平民偶像节目的启发，很多电视台更将思路转到了普通人的心理和情感世界上，各种情感类节目层出不穷，一两个人的心事在摄像机镜头前扩大为万千观众的关心和议论。我们可以发现，在信息化的今天，连个人的私事都随时可能产生商业价值，放到公众面前受人评说。一边是普通人在镜头前跟无数个陌生人分享着自己的恋情或者出轨的事迹；一面却是对自己事情都处理不来的观众踊跃地用短信慷慨陈词，每个人都能担当一回道德的法官；而还有一面，自然是电视台在计算着短信增值服务的收入了。

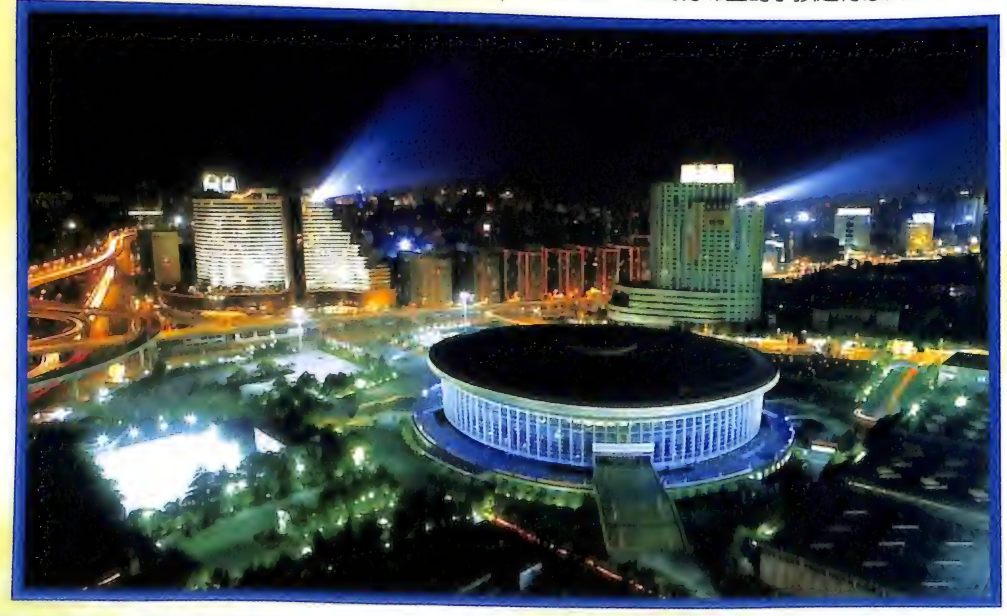


人命关天关地，以前曾有人笑言哪类人出名最快，只有死人。而在信息化的今天，常人的每一个成长过程，甚至是畸形的成长过程都有可能被放置在放大镜下，供公众任意把玩。我们不知不觉地生活在一个窥视的世界里，四处安装着大大小小的反光镜，折射着一个个扩大的眼珠，而平民大众，却从未有过的如此自由恣意的在这些密集如鱼鳞一般的眼珠中，赤裸，表演，并成长着。

XI 欢聚与别离

2002年的初春，我居住在北京朝阳区一个小区里。稍稍有些阴暗的平房天天闪过游戏的光影，而我，却日复一日空虚着。

那个时候起，第二次离开某本电子游戏杂志之后，我对游戏的兴趣降到了历史的低谷，虽然还是如以前一样尾随着每一个软件的热点，依然不断地重复着把PS2记忆卡涂满又不断删除多余记录的行径。我每天都在重复着通宵游戏，中午起床，下午无力地午睡，然后晚上又控制不住自己的把一整夜的时间消耗在游戏上面。长期的与世隔绝使我烦闷无聊，1月31日PS2版《VR战士4》（下文称“VF4”）的发售是我那段时间之内惟一感到因为游戏而振奋的事件。因为我在上海的时候就组织过一些街坊邻里的小孩进行家用机格斗游戏的比赛，那时候不知怎么，异想天开地想要举办一次家用版的VF4的比赛。



我把要举办比赛的讯息法在了当时MOP的游戏板块上，然后通过一个同道介绍，又找到了一个汇聚着北京VF玩家的论坛。一开始来问津的人并不是很多，但是随着一些北京热心VF玩家的介入，也开始有不少玩家关注这次的比赛。最令我感到惊喜的是，上海还有两位VF玩家或许从未见过这类完全民间自立举办的格斗游戏比赛，不远千里赶到北京来参加。而上海玩家的参与也使北京VF爱好者热情高涨。于是，那年的4月28日，在北京医科大学食堂的娱乐厅内，一场28名玩家参加的比赛就此展开。最后的前几强虽然只是握着简陋的奖状，以及作为奖品的游戏代币，却在相机之前绽放出最真心的微笑。

我所始料未及的是，这次心血来潮的举办比赛却作为一个先声，将北京VF玩家逐渐聚集起来。我们先是在鼓楼一家游戏店里定期的集会，我设计出联赛的制度，每月一次的排名以及升降级比赛成为北京VF玩家一个日常的活动。

接触多了，关系开始熟络起来，我们经常在一块聚餐，或者约好了四处游玩，一些朋友的家里，鼓楼的游戏店成为我们经常的战斗场所。不能忘记，那一年的十一，我们十几个北京玩家结伴到上海，与上海的VF玩家欢聚。一场激烈的两地比赛之后，我们在上海玩家的带领下，找到一处废弃工地的露天烧烤，在炭味肉香之间意气激扬的山侃海聊着。更不能忘记，我们一行抽空去了一趟杭州，虽然中午吃饭时有不愉快的事情发

生，但是西子湖畔却永远地留下了我们齐整的笑容。

2003年的7月23日，在北京东单大华影院的摩登时代酒吧，聚集了108名VF斗士，《游戏机实用技术》杂志社的两名编辑也加入了战斗的行列。那一日的喝彩和掌声响彻整个北京上空。当以后我们还是在大华摩登时代酒吧，举起香槟杯为北京“VF联盟”的成立祝愿并祈祷的时候，我似乎看到了我所经历的人世间最真诚的人心辉映。至今仍能记得，那一年的一月，同样在这家酒吧内结束又一次大规模的称号比赛之后，我收藏在内心的喜悦，别人尚无法知晓那天对我而言度过了一个最有意义的生日。

然而，现实和理想总会有一点出入的。那一年，非典带来的凄惶席卷一切，而北京的VF玩家却并没有多少畏惧，依然天天聚在鼓楼一家狭小的游戏店里重复着日常的切磋。想起那年十月上海之行的美好记忆，我在论坛发贴呼吁大家五一再一次组团去上海，为了安全问题，我甚至和其中一两个会开车的玩家设计着自驾车去上海的细节。然而，到了五一，非典的扩散程度甚嚣尘上，多数人无法取得家人的同意，无奈取消了上海之行的计划。性格大起大落的我当时过于激动，在论坛上发贴扬言要退出这个集体。地安门人流依然密集的麦当劳，一位临近中年的老大哥找我谈了一下午的话，终于让我平静下来。然而，最后我还是发了一个“相濡以沫，不如相忘江湖”的帖子，并且将“相忘江湖”长期作为我QQ的昵称。

那段时期的我，在北京的生活并不理想。在一家影视制作公司担任兼职编导，因为国家一纸对游戏节目禁播的通知，而丢失了这个条件优厚的工作，长期依赖于稿费的生活也时常处于不稳定的状态之中。天下无不散之宴席，很多现实中的无奈让我渐生倦意，终于在2004年的10月，带着未婚妻离开了北京。

之所以在这样一篇研究与杂谈的文章中，插入这一段回忆，却也是在回忆着一个集体的成长过程。往日的觥筹交错，往日的笑谐和庄严曾经一度制造了一个现实无忧的幻境，然而直到我疲惫地离开北京，并且恢复在上海的生活一年多之后，方才庆幸自己当初的这一个决定。

世事无永久，急流勇退的道理并非意味着对过去的遗忘和背叛，却是用一种更淡泊的态度去缅怀和珍惜。曾经无数个晚上相对喝酒谈心的知心兄弟，因为三番数次对我做出过不可原谅的事情而成为天涯陌路；曾经那些围坐在酒桌边上一张张熟悉的笑脸，如今只是从网上很偶然的一个寒暄里再记得当初的暖意。

一个我曾经出力参与建立起来的团体，如今我已远离，只是用游客的身分偶然登陆一下他们新建的论坛，在沉默里留下我的祝福。成长的过程，无论是个体，还是集体，势必会有着分合无定的变数。我们在欢聚里挥霍青春的激情，却也在离别之中更珍惜恋恋不舍之后的成熟平静。

大音希声，成长的代价是从一个阶段的得失逐渐过渡到另一个阶段的得失，淡别却永远是成长过程的印记。

XII 结语：幻想的成长史

一片绿色的海笼罩着我，犹如一个混沌的世界让我在其中长久安睡。我并不知道这一切是培养液，也无从知晓在此之前还有任何的记忆。我只知道当我发出啼哭的那一声起，世界似乎就是这样处在一个个封闭空间之内的。

我开始啼哭之后的记忆是非常痛苦的，无数电波和信息流通过我的脑骸，并且集中在我大脑后部的那一块硬片上。我的嘴被一根软管连接着，每天固定的时间会有液态的食物灌注到我嘴里，他们无色无味，却能使我稚嫩的肠胃出现一阵温润。

我完全不知道我睁眼之后，意味着我已经来到这个世界多长的时间。我无从知晓面前这个穿着粉色制服的阿姨是什么人，但是我后脑的硬片会自动的把一些轻微的震动传到我的大脑皮层，传到我的嘴唇，我听见我发出的第一个声音，就是对着这个粉色的大人叫“妈妈”。

从产生记忆开始，我的一切活动都是程式化的，每天我都要接受那些电波和信息的输入，每天我总要喝下那些流质的食物。亏得我大脑后部的硬片能够使我幻想出种种味觉和形状，这些一成不变的食物才会变得丰富多样。每天我都有一个和其他小朋友接触的机会，我妈妈告诉我那是一个很难记住名字的环节，叫做什么“人际适应性课程”。和其他小朋友的接触我们很多时候甚至不用开口，只要把外衣上的传感器接到对方身上的接口，就能够知道对方在想什么，也因此，我们是不会说谎的孩子。一天里的大部分时间，我都会待在自己的房间里。当我想念其他朋友的时候，就在房间里的触感屏幕上按下他的名字，于是全息影像就会把他带到我的房间里，随后我们一起用虚拟环境的仪器将房间变作草地、沙滩或者电子竞技场，一起分享游玩的乐趣。然而，我不懂得是怎么回事，因为一小句不当的话或者仅仅是一次对玩具的争抢，当我再度点击这个小朋友名字的时候，会重复地出现拒绝的讯息。

妈妈告诉我，我必须学会一种将来赖以生存的技艺。我选择了音乐，因此，每个傍晚，当人造夕阳将我的房间涂抹上层层红晕的时候，历史上那些伟大的音乐家就会率领着全部都由全息影像组成的乐团，在我的周围演奏着一曲曲动人的音乐。我所需要学习的仅仅是音乐的感觉以及对乐曲整体的分析，因为不管我偏好哪一种乐器，技能系统的信息都会很快流入我脑里的芯片，复杂的技巧消耗的仅仅是资料传输的时间。而我工作需要做的，仅仅是把每天漂浮在乐海系统之内随即产生的片断和旋律，用我自己的方式组合起来，重新编配成一支支乐曲，随后由人们来分享。

某一个星光灿烂的夜晚，我突然对从未点击过的某一个系统区块产生了兴趣，也发现这一系统的入口刚刚对我开放。我沿着这个进口一直输入挑选着各种搜索条件，我想她应该是美丽的，娇憨的，她应该具有一切我所具有的灵性，同时还有着百般戏弄我的鬼灵精；我想她是一个舞者，一个在起舞时完全沉浸入自己的世界的舞者；我猜想我和她相遇的地点会是一次音乐会散场后的偶遇，她提着舞鞋，在洒雨的天空下相撞满怀。我没有想到在全息影像的指引下，我真的找到了这个我定义了诸多苛刻搜索条件的异性，我们很快地走近，很快的在用自己设计出的流星瀑布的音乐场景之下，接受着亿万个漂浮信息的祝福，走入了婚姻的盛殿。

我们的蜜月旅行几乎花费了我们大半的积蓄，我们在历史长河里自由自在地穿梭，经历了古罗马的战场，重温过卡萨布兰卡的蓝调夜晚，我们与猫王相对言欢，我们也坐在欢腾的空中足球世界杯的赛场。然而，我并没有想到，在某个秋风萧瑟的黄昏，我们在自己的子女面前不发一言地按下了最后离异的确定键，从此眼前再也不会出现对方的模样。

我继续着自己的音乐事业，每天我都要为世界每个角落的背景音乐作编曲和更新工作，我开始在不同的时区和坐标点开设讲座和个人音乐会。当我隔了很多年，偶尔一次开启自我投射系统的时候，全息显影屏上只是回映着我的白发苍苍。

那一天，我感到全身一阵空明，似乎从来没有这样轻松过的漂浮在空中。年龄识别系统告诉我，我到了可以自由选择卸载记忆芯片的时候。我犹豫了半天，最终还是按下了确定键。一阵昏蒙之后，刺眼的阳光将我惊醒。我看见古老的汽车挤挤挨挨的在长街上缓慢的移动，费劲的人们没有任何全息传送的通道，只是在街上来回走着。他们将这个熟悉而又陌生的世界挤得如此的狭小，他们肆意地在钢筋水泥的丛林里谈笑争吵着。随后，我感到我自己像一粒尘埃，无法自控地漂浮了起来。一切的建筑和人群都在我脚下变得渺小更渺小，他们的声音开始变得模糊并且缥缈，无数个灵魂如烟轻逝，又有无数个带着幻光的灵魂飘向这个杂乱的地表。他们，就在这个遥远，我无法看清的空间里生老病死，生生不息，直到我完全沉睡都没有中止的时候……



日出之地的传说

《大神》与日本古代神话

《大神》是一部以日本古代神话为主题的游戏作品，当中引用了很多神话、传说相关的人物以及名词。说到日本的神话则不得不提到《古事记》和《日本书纪》这两本合称为“记纪”的古典文学著作，而民间传说则主要来自《御伽草子》等故事合集。这篇文章就从游戏中所引用的人物或名词出发，带大家简单地浏览一下日本古代的神话以及传说。《大神》中所援引的内容很多，限于篇幅等原因并不能全然细数，只选其中最有名或最具代表性的来介绍，而且由于《古事记》和《日本书纪》以及其他著作中所使用的名词往往有所出入，若有遗漏或不详尽之处，还请大家多多包涵！

■ 阿修罗

天照大神

既然是以《大神》为出发点，第一个要说的自然是游戏的主角“大神”天照。天照是太阳的化身，也是日本大和族天皇皇室的祖先神，目前的神话多数认为该神是以女性形象出现的。关于天照大神诞生的传说是这样的：伊邪那美（关于伊邪那岐和伊邪那美的内容请见下文）在生出火之神“火产灵神（亦作火之迦具土神）”时阴部被火烧伤，后来病重死去。伊邪那岐由于思念妻子而前往黄泉国寻找亡妻。但是他在黄泉国看到的却是浑身爬满了蛆虫、缠绕着雷电且已经面目全非的伊邪那美。惊恐万分的伊邪那岐夺路而逃，而伊邪那美则带领黄泉丑女等人在后面追赶他。在黄泉比良坂，伊邪那岐用巨石堵住了黄泉路才挡下了追兵。逃出黄泉国的伊邪那岐为了去除晦气而用清水洗脸。他洗左眼的时候诞生了天照大神（又作“天照大御神”），洗右眼诞生了月亮的化身月夜见尊（又作“月读命”），洗鼻子则诞生了素盏鸣尊（又作“须佐之男命”，具体见下文），此为“三贵子（或三贵神）”。伊邪那岐分别命令三贵子掌管高天原、夜之食原和海原，天照就是高天原的主宰。



关于天照大神另外一个比较经典的传说就是“岩户隐”。话说须佐之男对伊邪那岐哭诉，说想要去伊岐那美所在的黄泉根国去。伊邪那岐一怒之下把须佐之男流放了出去。须佐之男决定在前往黄泉国之前先去向天照告别，于是来到了高天原。天照得知这个消息后认为须佐之男必定不怀好意，是来夺取自己国家的。于是全副武装地想要阻止他。须佐之男为了表明自己绝无恶意而与天照订立誓约。天照用须佐之男的十握剑生出了三女神，而须佐之男用天照的八尺琼勾玉生出了五男神。须佐之男认为从自己的物品中生出的女神较弱，表明自己没有恶意，于是开始在高天原里撒野。开始天照还能容忍须佐之男的行径，但是最后她被暴行所惊吓，躲进了天岩户中不再出来。由于天照是太阳的化身，她隐藏起来以后高天原和苇原中国就陷入了永久的黑暗，发生了种种祸事。为了让天照离开天岩户，八百万神集合在一起想办法。最后，艺能女神天宇受卖命在天岩户跳起奇怪的舞蹈，八百万神放声大笑。躲在天岩户内的天照此时感到十分奇怪：自己隐藏起来后世间应该大变，为何八百万神会放声大笑。她如此询问天宇受卖命，得到了“有比你更高贵的神灵出现了”的回答。感到好奇的天照偷偷地将挡着天岩户的巨石挪开一条缝想要看看更高贵的神灵的模样。此时，众神拿出了八咫镜。天照透过岩石缝看到了镜中的自己，以为就是那更高贵的神。但是石缝狭窄看不清楚，她就挪开大石想要瞧清楚。天手力男神趁此机会抓住了天照的手把她拉出了天岩户，布刀玉命马上用注连绳封印了天岩户，让天照没有了退路。最后，天照惩罚了须佐之男，将他流放出了高天原。



一寸法师

一寸法师的故事有很多个版本，现在一般流行的版本是这样的：一对没有后人的老夫妇向神灵祈祷，终于得到了一个孩子。但是这个孩子身高只有一寸，而且永远也不会长大。老夫妇俩把这孩子叫作一寸法师。一天，一寸法师为了成为武士而决定去京城闯荡。他把木碗当作船，筷子当作桨，把针当作武士刀离开家展开旅程。他在京城的一个豪门里找到了工作。一天，当他和这家的小姐一起出门的时候遇到了想要绑架小姐的鬼。一寸法师为了保护小姐而被鬼吞进了肚子里。在鬼的肚子里，他用针乱刺一通。这个鬼终于忍受不了而向他求饶。最后，鬼把一寸法师吐了出来，并把自己随身携带的"打出之小槌"送给了一寸法师。一寸法师用打出之小槌对自己一打，让自己的身体变成了普通人的大小，和小姐成了亲。而打出之小槌还能够打出无数金银财宝，这让一寸法师家族永远不愁吃穿了。

在《大神》中，一寸法师的事迹和传说中的不太一样。游戏中的一寸本是神威国小人族村长的孙子，是下一任天道太子的最佳候选人。但是他不喜欢终日被强迫练习绘画的生活而带着名刀"电光丸"离家出走。在神木村，他遇到了刚从百年沉睡中醒来的天照。画师的天性让他对天照的笔业神力产生了兴趣，作出了与天照一起行动、夺取他全部笔业的决定。由于游戏中天照大神以狼的形象出现，不能说话，所以一寸就成为了天照的传话筒，担负起了天照与村人交流的重任。在游戏的最后，一寸终于领悟了传道师的意义，向世人宣扬天照大神的神威，为最后的胜利立下了汗马功劳。游戏中也出现过打出之小槌这个重要道具，不过其作用是把天照变小，与传说中正好相反……



花之女神

佐久夜是主管百花开放之事的女神，日文为"コノハナサクヤビメ"(或单独写作"サクヤビメ")，《古事记》中汉字记作"木花之佐久夜比卖"，《日本书纪》则写为"木花之开耶姬"。("记纪"中佐久夜还有几个译名，在此不再多说。)经过苇原中国平定之事后，天照的孙子琼琼杵尊带着三神器("三神器"具体见下文)降临苇原中国。琼琼杵尊与大山祇神的女儿花之女神佐久夜结婚，生下了日本大和天皇皇室的祖先。本来大山祇神同时还把佐久夜的姐姐磐长姬也献给了琼琼杵尊。但是琼琼杵尊嫌磐长姬相貌丑陋，只和佐久夜结了婚。大山祇神后来告诉琼琼杵尊，若他和磐长姬结婚，那么他的子孙寿命将和岩石般永久不衰；只和佐久夜结婚，虽然天孙后人会如花般繁荣，但是却寿命有限，会如同花般凋落。这就是日本天皇作为天神子孙为何没有永久寿命的神话解释。



日本的父母神

伊邪那岐和伊邪那美是日本神话中开天辟地的神世七代中最后的一代，他们既是兄妹也是夫妻。他们站在高天原的天浮桥往下看，看到下界没有国土，于是用天之琼矛(男性生殖器的象征)指向沧海(女性生殖器的象征)。矛锋滴沥下的盐水(精液的象征)在海中凝聚成了一个叫作淤能基吕岛的岛屿。随后两位神降临到下界居住在这个岛上，并在岛上建造了天之御柱。伊邪那岐问伊邪那美："汝身有何成耶？"伊邪那美回："吾身具成而有称阴元者一处。"伊邪那岐则说："吾身亦具成而有称阳元者一处。"于是伊邪那岐提议用自己的阳元(男性生殖器)与伊邪那美的阴元(女性生殖器)相结合，以结成夫妇。

接下来两人决定绕天之御柱而行，见面后就行夫妇之礼。伊邪那美向左、伊邪那岐向右绕柱而行。两人见面后伊邪那美首先开口："喜哉，遇可美少男焉！"两人于是结合并生出了淡路洲以及蛭儿岛等岛屿。但是伊邪那岐对此并不满意，他认为之前是身为女性的伊邪那美先开口说的话，这样不好。于是两人又再次绕柱而行，这次是伊邪那岐左行、伊邪那美右行，见面时由伊邪那岐先开口说："喜哉，遇可美少女焉！"两人再次行房事，至此才生出大八洲国、日本诸岛。

伊邪那岐和伊邪那美除了生出了日本诸岛外，此后还生出了许多神灵。伊邪那美在生火之迦具土神时阴部被烧伤而死，伊邪那岐举剑杀死了迦具土，从剑身上的血以及迦具土的尸体上也诞生了很多神。而伊邪那美来到黄泉国后也成为了黄泉津大神，生出了八雷神。伊邪那岐去黄泉探望伊邪那美并逃回人间，一路上为了祛除晦气进行祈祷时也诞生了很多神。直到最后，伊邪那岐清洁左眼、右眼和鼻子诞生出了最后的三贵神。伊邪那岐在将想要去黄泉国的须佐之男驱逐出苇原中国后就归隐了。

《大神》游戏中的伊邪那岐和伊邪那美是须佐之男百年前的祖先，其事迹套用了八岐大蛇传说中须佐之男和奇稻田姬的故事。关于八岐大蛇传说，下文会专门进行讲解。



三界分立





《大神》的游戏中，世界被划分成了高天原、中津国和黄泉国三个部分。高天原是天神族居住的地方，中津国是人类以及万物生存之所，而黄泉国则是妖魔鬼怪的大本营。在神话中，高天原是天照大神等天津神居住的地方；中津国又称“苇原中国”，是与高天原相对的、人类居住的地上世界；黄泉国指的是位于高天原和中津国之下、死者们的世界。游戏的最终BOSS常暗之皇就是黄泉国的主宰，他的目的就是占领高天原和中津国，让世界陷入永久的黑暗。

邪马台之谜

“卑弥呼”这个名字也是我们在日本的动漫游戏作品中经常见到的一个词汇。但是大家是否知道，“卑弥呼”以及与这个名字相关的“邪马台”在日本人的眼中却是一个难解的谜。因为日本当时并没有文字来准确记录历史，仅能从强大而先进的邻国——中国所保存的历史文献中推断当时的情况。早在《后汉书》中就有关于光武帝刘秀赐予倭国使者金印的记载。在晋朝陈寿所著的《三国志·魏书·倭人传》中用了约两千字的篇幅介绍了三国时代倭国的情况。这篇文章里提到了当时在日本有一个很大的女王国叫作“邪马台国”，下属30多个小国。统治该国的女王就是“卑弥呼”。书中记载道，邪马台国虽然历代也以男人为王，但是在连续六七十年的战乱之后，他们拥立了卑弥呼担任女王。卑弥呼擅长用鬼神之事迷惑百姓，年纪虽然很大却没有结婚，只有弟弟辅佐朝政。卑弥呼为王以来从来没有外人能够见到她的面，只有千名仕女以及一名送伙食的男人出入宫闱。据记载，公元238年，卑弥呼派遣使者难升米朝见魏王曹睿。魏王赐予卑弥呼以刻有“亲魏倭王”的紫绶金印一枚，包括铜镜百枚在内的礼物若干。邪马台国与另一个由男王统治的狗奴国向来不和，她特地再次派遣使者来到魏国求助。魏王派出使者表示支持邪马台国，但是狗奴国对魏王的檄文却似乎并不在意。在长期的战争中，卑弥呼去世了。邪马台国拥立了一名男性为王，但是国中却引起大乱，只好再度拥立卑弥呼一族的女性“台与”为女王，这才平息了内乱。公元226年，台与再度派遣使者来到中国。此时三国时代已经结束，晋朝占据了主导地位。再往后，邪马台国就从中国的史书中失去了踪影。

之所以说卑弥呼和邪马台是日本眼中难解的谜，是因为至今为止邪马台国的具体位置尚不能确定——且不计算史书中记载的内容有多大误差，作者本人并未亲自与邪马台的使者有过接触，道听途说的内容本身就要打一个大问号。而且，在《古事记》和《日本书纪》这些后来日本本国人记录的古代传说中也很难找到与邪马台国相接近的内容。此外，“卑弥呼”和“邪马台”是中国人根据当时汉语的发音规则记录的当时日语词汇，可能与实际的名词有很大出入，把它们当作史书和史实都很困难。关于卑弥呼的真实身分有很多说法，甚至有人认为她就是天照大神的人间原形，但是无论哪种说法都不是完美的。由于最关键的“亲魏倭王”紫绶金印至今尚未被发现，想必卑弥呼和邪马台的谜要彻底解开还要花很长的时间……



开花爷爷

“从前有一对老夫妇没有小孩，只养了一条可爱的小白狗。一天，老爷爷带着小白狗上山种地。小白狗突然拉着老爷爷的裤脚不肯走了。老爷爷从小白狗所站的地方挖下去，挖出了很多金银财宝。隔壁家的坏老头听说这个消息后，就向老爷爷借走了小白狗，强迫它去山中挖财宝。结果他从小狗所站的地方挖出了很多脏东西。坏老头一气之下杀死了小狗。老爷爷很伤心，把死掉的小狗埋在了自己家的附近，并在墓上种了一棵松树。松树很快长大了。老爷爷砍掉树做了一个臼用来舂米。不过老婆婆刚把米放进臼里，里面就冒出了无数的金币。隔壁的坏老头听到这个消息，又把这个臼借走了。但是这一次坏老头得到的还是无数的脏东西。他一气之下用斧头把臼砍坏并烧成了灰。老爷爷取回了木臼的灰往自己家里走。这时刮来了一阵风，灰烬被风吹起，吹到了一棵枯树的树枝上。那棵枯树立刻开满了鲜花。老爷爷带着能够让树开花的灰去拜见大人物，获得了很多奖赏。得知这个消息的坏老头这次又借走了剩下了灰烬，想从大人物那里捞到好处。但是这次灰烬不仅没有让枯树开花，反而钻进了大人物的鼻子中把他弄得十分狼狈。于是坏老头被关进了牢房里，再也没能走出来。”



以上就是开花爷爷的故事，可以看出这是一个典型的惩恶扬善型的民间故事。《大神》中的开花爷爷只是单纯掌管开花工作的老爷爷，他的造型最成功的地方就在于他头顶上的那株小小的樱花树。

竹取物语

在日本众多民间故事中，《竹取物语》被认为是最古老的一个，据说在平安时代初期就已成形。《竹取物语》的主人公辉夜姬（亦作“赫映姬”）本是月之国的天人，因为犯下了罪过而被贬谪下界。伐竹为生的竹取翁赞造麻吕某日在竹林中一根发光的竹子里发现了身高只有三寸的少女辉夜姬。竹取翁把辉夜姬带回家中悉心抚养，仅3个月就把她养成了一个绝世美女。辉夜姬的美貌闻名天下，世间男子无论贵贱都想娶她为妻。但是辉夜姬不愿嫁人，根本不和这些男人见面。最后，只剩下了5位达官贵人不愿离开。在竹取翁的催促下，辉夜姬答应，只要这五个贵人能够取回她所要求的物品，她就愿意与他们成婚。但是辉夜姬所要求的物品都是世间难得一见的珍品。五个贵人最终无功而返。如此一来，宫中的皇帝也得知了辉夜姬的美貌，想要她入宫，但是辉夜姬誓死不从。皇帝与竹取翁定下一计，趁上山打猎之





际闯入辉夜姬的房间，见到了辉夜姬一面。然而辉夜姬依然不随皇帝入宫，两人只好互用诗歌诉衷肠。如此三年后，辉夜姬开始对月流泪。在竹取翁的追问下，辉夜姬说出了自己的真实身分，并告诉竹取翁她将在八月十五月圆之夜被月之国的人接走。竹取翁把这个消息告诉了皇帝，请来了大队人马想要阻止月之国的使者接走辉夜姬。然而，到了八月十五，那些军人在天人面前使不出丝毫力量。辉夜姬在拜别养父母，给皇帝留下了书信和不死之药后，穿上了天人送来的天之羽衣。最后她忘记了人世间的一切，坐着能够翱翔蓝天的天之车回到了月之国。皇帝看了辉夜姬的信十分伤心，他觉得既然再也见不到如此美女，就算吃下不死药也没有了乐趣。于是他写了一封表达自己心意的信，命令手下把这封信和不死药一起拿到距离天国最近的骏河国高山上焚毁。从此，这座山就被称为“不死山”，也就是现在的富士山。

在《大神》中，月之国是位于天界的一个与高天原关系友好的世界，拥有先进的科学技术。辉夜姬是因为乘坐的火箭失事才落到了中津国，后来才被竹取翁捡到，收做养女。最后，辉夜姬启动了火箭，返回了自己的故乡月之国。游戏中，月之国的人还制造了箱舟大和号赠送给高天原的天神族，让他们躲避八岐大蛇的袭击。但是因为常暗之皇潜入到了箱舟内，导致天神族全部被杀死，只有护送大和号到高田原的月之民牛若得以逃脱。

牛若与弁庆

2005年被称为“义经年”，以NHK的古装大片《义经》为首，诸多以源义经的故事为题材的作品相继推出。光是在游戏界就有《源氏》、《义经纪》和《少女义经传2》等多部作品登场。所以，关于源义经和武藏坊弁庆的事迹在此就不多说了。在某些日本人的幻想中，源义经没有死在衣川馆，而是向北渡海来到蒙古，化身为成吉思汗建立了元朝。当然这个说法是毫无根据的，纯粹是部分妄图称霸世界的日本人单方面的幻想而已。这个说法来源于一本由日本人伪造的清朝历史书《金史别本》。书中提到乾隆皇帝说过：“朕的祖先姓源名义经。因其祖出生于清和而定国号为‘清’。”由于源义经的确出生于清和，所以在江户时代这一说法就已经存在。到了明治初期，日本逐渐发展起来，国内的霸权主义思想开始强化。一部分人就牵强附会，把源义经和曾经征服了中国和欧洲的成吉思汗扯到了一起，纯粹是无稽之谈。

《大神》中，以源义经乳名“牛若”为名的神秘人是关系到整个游戏线索的重要人物，而弁庆则变成了一个在五条大桥等待钓到“刀鱼”的奇怪大叔。



浦岛太郎



浦岛太郎的故事是一个广为流传的日本民间故事。在很多日本古代文学作品中都有关于该故事的内容，而室町时代的御伽草子正是将这个故事的基本形态固定下来的一本书。浦岛太郎的故事是这样的：浦岛太郎是一位心地善良的青年渔夫，有一次他解救了一只被顽童们欺负的大海龟。几日后，前来报恩的大海龟把浦岛太郎带到了位于海底的龙宫城。龙王的女儿乙姬邀请浦岛太郎在龙宫城居住了三年，让他吃尽了山珍海味、过上了无比舒适的生活。三年后，浦岛太郎想念自己的家人，坚持要回去看自己的妈妈。乙姬见阻拦不住便答应了他的请求。在浦岛太郎离开龙宫城之前，乙姬把一个玉手箱交给了他，并嘱咐他在年老之前绝对不可以打开这个箱子。大海龟把浦岛太郎带回了他的家乡。但是浦岛太郎却发现这里已经变了很多，自己的家也找不到了。他询问了一位老人后才知道，距离他前往龙宫城已经过去了三百年，他的家人早已死光了。这时浦岛太郎想起了乙姬给的玉手箱。当他打开箱子的时候，里面突然冒出了白色的烟雾。烟雾过后，年青的浦岛太郎变成了一位白胡子的老爷爷。

在《大神》中，浦岛太郎是一个腰间套了个桶的渔夫，长得比较有个性，这次换成他自己被顽童们欺负，而大神解救了他。大神进入龙宫后可以取得玉手箱，交给浦岛太郎也能让他变成老头，还能因此收集到一颗珠子呢！

桃太郎物语

和浦岛太郎一样，桃太郎的故事不仅在日本相当有名，在世界范围内也颇有名气。一般认为桃太郎的故事最早在室町幕府时代以前就已经形成，在江户时代中期通过故事书而广为流传。桃太郎故事的概要是这样的：老婆婆捡到了一个顺着河水漂过来桃子，回家以后桃子里面生出了一个小男孩，老婆婆就把这个孩子叫作“桃太郎”。桃太郎长大以后带着老婆婆特制的团子出门去打鬼。在路上，他把团子分给了狗、猴子和山鸡，把它们收作了同伴。最后，在鬼岛，4人用团子打败了鬼，带着鬼岛上的金银财宝回到了家乡。

至于《大神》中的桃太郎虽然只是个支线任务里的NPC，戏份很少，但桃太郎原本故事里的鬼岛却是游戏中期很重要的迷宫。

里见八犬传

《大神》的游戏中，当玩家来到风神宫的时候，会帮助伏姬发生寻找八犬士的情节。这段情节的渊源就是成书于江户时代后期的《南总里见八犬传》。由曲亭马琴所著的这部章回体小说从开始创作到完成共历时28年，中途因为曲亭马琴失明变成了他口述别人笔记的形式直到最后完成。全书共98卷106册，是日本古典文学史上最长的一部宏篇巨作。虽然与《源氏物语》这样的宫廷小说相比，《八犬传》还略显底气不足，不过它却是江户时代不可多得的戏作文艺代表作。《八犬传》受到了中国的《水浒传》的深刻影响，描述了众多英雄豪杰的传奇故事。而书中也涉及了一些灵异现象，因此也有人认为《封神演义》对此书的影响也很深刻。

《八犬传》主要讲述的是实町初期安房国南总里见一族的兴衰史。故事从里见义实除叛臣成为安房国北部领主开始，先后讲述了这样的故事：里见义实之女伏姬得到了役行者小角赐予的八枚数珠，数珠上能够浮现出“仁义礼智忠信孝悌”八个字。某年，里见家遭到安房国南半部领主安西影连家的偷袭陷入危机。里见义实对伏姬的爱犬八房开玩笑说，若八房能够取回安西影连的首级他就把伏姬许配给八房。没想到八房真的杀死了安西影连，为



伏姬

里见家解了围，立下大功。为了遵守约定，伏姬只得跟随八房前往城外的富山生活。这一切都是因为八房是曾经被里见义实所杀的荡妇玉梓的怨灵所变的。某日役行者又化作仙童告诉伏姬，她将怀有八个孩子。伏姬对自己不知不觉间怀上了畜牲的小孩感到羞耻，于是决定自杀。而此时，伏姬的未婚夫金碗大辅使用火枪打死了八房，但却误伤了伏姬。稍后苏醒过来的伏姬举刀切腹，却发现从伤口中升起白气，八字瑞珠飞向高空四散开去。明白了自己所怀的并非畜牲之子后，伏姬安然死去。而误伤了伏姬的金碗大辅则削发出家，化名“点大法师”云游四方去寻找八字瑞珠的下落。

时间流逝，八字瑞珠的拥有者已经纷纷来到人间。他们分别是犬江亲兵卫·仁、犬川庄助·义任、犬村大角·礼仪、犬阪毛野·胤智、犬山道节·忠与、犬饲现八·信道、犬冢信乃·戍孝和犬田小文吾·悌顺。他们的身分各不相同，但是相同的特点就是名字里面有“犬”字、身上某个部位有八块牡丹状的胎记，因为某些机会获得了瑞珠。点大法师找到了这八位勇士，将他们引荐给了里见义实。在八犬士的帮助下，里间家战胜了宿敌，扩张了领地。八犬士也分别和里见义实的八位孙女成了亲。最后，点大法师收回了八字瑞珠，将它们分别埋在了安房国的四个角落里。如此，南总里见一家繁荣了十代才退出了历史舞台。

在《大神》中，八犬士真的变成了八条狗，伏姬变成了这些狗的主人。不过，从游戏通关后追加的设定资料中可以看出，最初制作小组是想让八犬士以人类形象出现的。最初的设定稿中，八犬士的形象完全是按照《八犬传》的人物特点来设计的。至于为什么最后实际的游戏中八犬士真的变成了狗，应该是和游戏的长度以及剧本中对于角色的刻画有关——毕竟这次《八犬传》的内容不算太主要，没有必要拿出8名角色来分散玩家的注意力。

舌切雀物语

“一位好心的老爷爷在竹林里救了一只受伤的小麻雀，并把它带回了家里疗伤。这让他的老伴很不高兴。经过一段时间的调养，小麻雀的伤逐渐好了起来。某日，独自在家的小麻雀走进入了厨房。它闻到了米汤的香味，于是喝光了米汤。此时，老婆婆回到家里。本来已经很不喜欢小麻雀的老婆婆这下发了大火，她拿起剪刀剪掉了小麻雀的舌头。受伤的小麻雀惨叫着逃出了老爷爷的家。晚上，老爷爷回到家中得知了所发生的事情，非常担心。第二天一大早他就出门开始寻找小麻雀。他翻山越岭，找了两天两夜才在一片竹林里找到了伤势已经痊愈的小麻雀。为了感谢老爷爷的深情厚谊，小麻雀把老爷爷带到了自己的家——麻雀旅店。小麻雀的家人们为老爷爷准备了丰盛的菜肴和精彩的歌舞。当太阳西斜老爷爷要回家时，麻雀们抬出了一大一小两个礼盒让老爷爷挑选一个带回家。老爷爷虽然百般推辞但最后还是盛情难却，他选了那小礼盒。

“回家后，老婆婆对于老爷爷只选了小礼盒的事情大发雷霆。她决定第二天亲自去一趟麻雀旅店。小麻雀没有记恨她伤害自己的事情，也把老婆婆带回了麻雀旅馆。但是老婆婆根本无心品尝美味、欣赏歌舞，她心中只想着礼盒。她从麻雀那里要到了大礼盒，匆匆往家赶去。但是，在回家的路上，礼盒越来越重，压得老婆婆走不动路。贪心的老婆婆停在了路边，想要看看礼盒里面究竟都有些什么宝物。谁知道她刚打开盒盖，里面就跑出了很多妖怪。吓坏了的老婆婆一个劲地逃回了家中。老爷爷知道了这件事以后教训了老婆婆。从此以后，老婆婆就和麻雀们成为了好朋友。”

这就是《御伽草子》中记载的《舌切雀物语》。据调查，故事中提到的舌切雀的旅馆就在群马县安中市碓冰川畔矶部温泉附近。《大神》中，舌切婆婆和舌切爷爷是妖怪变化的，抓了麻雀旅店老大的女儿要当晚餐。而麻雀旅店也被设定成了温泉旅馆。

雪之国物语

在日本北海道北部以及周边岛屿，生活着一个少数民族，叫作阿伊努(アイヌ的音译)。相对于大和民族，阿伊努族的文化要原始得多。北海道寒冷的自然环境使得他们的信仰依然以原始的自然神祇为崇拜对象。1898年，日本政府颁布了《北海道旧土人保护法》，禁止阿伊努族人保留自己的传统风俗以及文化，禁止他们按照传统习俗进行狩猎，要求他们从事农业活动。直到1997年，新颁布的《阿伊努文化振兴法》才首次从法律上正式承认阿伊努族的存在，并提出了保存其文化和传统的措施。不过，经过多年的"改造"，现在大部分阿伊努族人已经和大和族人没有什么区别了，只有少数老人才会说阿伊努语。阿伊努族的神话独立于大和民族的神话自成体系。《大神》中第三大版块雪之国的剧情就是以阿伊努族的神话为原型改编的。阿伊努族虽然是少数民族，但是其内部实际上也按照地域位置划分成不同的部落。各个部落之间的神话传承略有出入，不能完全统一，这里就节选与《大神》相关的一些内容以飨读者。

《大神》中雪之国的名字叫作"カムイ"，在阿伊努语中这个词的意思是"神"，我们可以把它译作"神威国"。阿伊努族有一个记载神人事迹的神话传说系列叫作オイナ(有"圣传"之意)，到了《大神》中就演变成了可以幻化为动物形态的オイナ族。在阿伊努的神话中，阿伊努拉克尔(アイヌラックル的音译)与朋亚云贝(ポンヤウンベ的音译，意思为大陆的勇士)、奥齐克鲁米(オキクルミ的音译，意为"拥有奇迹之力的人")与萨玛伊克鲁(サマイクル的音译，意思为能够传达神托之人)是比较常出现的两对兄弟(两人是否亲兄弟尚无定论，毕竟神话是很难考证清楚的)。这两对兄弟的事迹互有重合，互相扮演者红脸白脸的角色。有学者认为这是东西两部落文化互相融合的结果，在此不予深究。在《大神》中，奥齐克鲁米是离村出走、想要找到打败魔神之力的弟弟，而萨玛伊克鲁则是留守村中、坚信弟弟一定会回来拯救村庄的哥哥。

阿伊努族的另一个被称为"ユーカラ(有"英雄叙事诗"之意)"的神话传说系列记载了朋亚云贝的故事。クトネシリカ(另一个名字用汉字写作"虎杖丸")就是朋亚云贝所拥有的一柄弯刀。这把宝刀在剑鞘、剑镡和剑柄处雕刻有夏狐化神、雌雄双雷神以及狼神等凭依神的造型，在朋亚云贝遭遇危机之时发挥了神奇的力量杀死了敌人。至于为何《大神》中虎杖丸的所有者是奥齐克鲁米，前面其实已经交待了原因——口头传承的阿伊努神话有很多不同的版本，在一些版本中朋亚云贝被奥齐克鲁米代替了主角的位置。



顺便一提，《大神》中提到一寸法师所属的コロポックル族也是神威国的居民。其中コロポックル一词就是阿伊努语中"芦叶下的小人"的意思。而游戏中被真・八岐大蛇掳走的少女ピリカ，她的名字在阿伊努语中的意思是"美丽"。

八岐大蛇

八岐大蛇的传说相信大家也听过很多次了，不过我们还是简单地复述一遍好了。须佐之男被天照大神赶出高天原后，降落到了出云国肥河上流的鸟发之地。他发现河水中漂着筷子，觉得上游可能有人，于是沿着河流前进。在那里，他发现了一对正在哭泣的老夫妇。原来他们是大山祇神的子女手摩乳和脚摩乳。他们告诉须佐之男，每年这个时候就会有一只八岐大蛇(八头八尾的大蛇)从古志地方来到这里，他们必须献上自己的女儿让大蛇吃掉才能保地方平安。

今年是第八年，他们只剩下最后一个女儿奇稻田姬(又作"栉名田比卖")了。想到很快奇稻田姬也会被大蛇吃掉，老两口就不由得开始痛苦。须佐之男告诉两人，如果他们愿意把奇稻田姬许配给他做妻子，他就去帮他们除掉八岐大蛇。须佐之男换上了奇稻田姬的服装，而手摩乳和脚摩乳则酿造了烈性的八盐折酒，盛满了8个酒桶等待八岐大蛇的到来。大蛇出现之后被八盐折酒的香味所吸引，八个头颅全部伸进酒桶大喝不已，最后喝了个酩酊大醉。须佐之男趁此机会拔出了自己所佩戴的十握剑斩掉了大蛇的全部脑袋。当他在斩蛇尾的时候，发现自己的宝剑居然砍到卷刃了。他仔细一看，原来大蛇的蛇尾中隐藏有一把神剑。须佐之男觉得这把剑十分神奇，就把它献给了天照大神。最后，须佐之男在出云国的须贺之地建造了神宫。

《大神》中须佐之男的事迹被转嫁到了伊邪那岐的身上，他自己则成为了背负着英雄伊邪那岐阴影的后人，而且涉及他的剧情都显得有些滑稽。游戏中战胜八岐大蛇的方法正和传说一样，把酒槽中的神酒引入大蛇口中令其醉倒，然后再将其8个头颅全部斩落！



妖狐九尾

妖狐九尾作为《大神》中期的BOSS、鬼岛的主人登场，可以说给足了她面子。日本关于九尾狐的传说大部分应该是来自中国的。在《山海经》中就有关于九尾狐的记载，而中国历代向来喜欢把品性不良的女性叫作"狐狸精"。在日本九尾狐名气比较大是因为江户时代的歌舞伎经常以白面金毛九尾狐玉藻前作为题材。

《大神》中还出现了由九尾操纵的"管狐"。管狐是一种日本本土妖怪，据说是居住在细如竹管的小筒中的狐狸形妖怪。关于管狐，有人说它和"饭纲"是同一种妖怪，有人说它是用来给周围土地下咒令其无法种植庄稼的道具，总之并不十分统一。



三种神器

相信经常玩日式游戏的朋友一定听过"三种神器"这个名字。八咫镜、八尺琼勾玉和草雉（草字头加"雉"，下同）剑作为日本皇室的宝物而闻名于世。在《大神》中，三种神器作为天照的武器登场，这些武器的名称也颇有一些来历，在这里也为大家一一解明。

镜系武器是：真经津镜、神兽镜、冲津镜、边津镜和八咫镜。真经津镜和八咫镜是同一物品，指的都是三种神器中的"镜"。"咫"原是长度单位，"八咫"并非准确的尺寸而是形容镜子很大。八咫镜在天照大神隐于天岩户时被用于将大神引出洞外，后来它被看作天照的御神体而成为了神器。神兽镜来自于邪马台王国的传说。根据《三国志·魏书·倭人传》的记载，魏明帝曹睿赐予邪马台女王卑弥呼以刻有"亲魏倭王"的金印以及多达百枚的铜镜。在日本的古坟中出土过一些铜镜，这种铜镜上刻有汉字"徐州"、"景初三年"等铭文以及神兽图案，即所谓的"三角缘神兽镜"。部分学者认为神兽镜就是魏王赐予卑弥呼的铜镜。冲津镜和边津镜都是"十种神宝"中的宝物，分别象征着照耀海滩以及近海的太阳。（注：所谓"十种神宝"是指《先代旧事本纪》中记载的、物部氏的祖先神饶速日尊从高天原来到人间时带来的"天玺睿宝十种"。）

玉系武器是：足玉、生玉、道返玉、死返玉和八尺琼勾玉。足玉、生玉、道返玉、死返玉都是十种神宝中的宝物，其能力依次是产生完整的形体、赐予生命的活力、令死去的灵魂返回人间、让死者复活。八尺琼勾玉是三种神器中的"玉"，也作"八坂琼曲玉"。其原意是用大块玉石制作的勾玉，或是用八尺长绳系着的勾玉。当天照大神隐于天岩户时，八尺琼勾玉和八咫镜一起放在神木上。三种神器中，它与草雉剑并称"剑玺"；与八咫镜一起起分别被看作太阳和月亮的象征物。

剑系武器是：都牟刈之大刀、七支刀、草雉剑、八握剑和天丛云剑。其中都牟刈之大刀、草雉剑和天丛云剑指的都是须佐之男从八岐大蛇尾部发现的那柄神剑，三种神器中的"剑"。都牟刈之大刀其本意是"斩首用的大刀"，用来形容大蛇之剑的特别；天丛云这个名字则来源于大蛇的巨大，因为大蛇实在太大，其头顶总是飘着很多云彩，所以得自大蛇的宝剑也得到了"天丛云"的称号；至于草雉剑，则来源于后来日本武尊讨夷被敌人火攻时用随身携带的天丛云剑斩去野草避过一劫的传说。七支刀本是公元四世纪左右由朝鲜百济国赠送给倭国的礼物。七支刀在刀身的左右两侧各有3个枝杈，主要用于祭祀而非实战武器。明治时代初期，在七支刀刀身上发现镶金铭文，该刀更作为日本以及朝鲜地区现存最古老的同时期文字资料而身价更增。八握剑本意是长度为8 个握拳宽度的剑，不过十种神宝中的八握剑指的是剑柄上有8个装饰的特殊品。



帝国的回忆
The Memories of the Empire
——上古卷轴的奇幻世界

■叉包饭斯DKCK 蜘蛛

The Elder Scrolls——《上古卷轴》系列是著名的欧美奇幻角色扮演游戏。欧美RPG的死忠们为《上古卷轴》起了个有趣的恶搞翻译名"老头滚动条"——没错，老头滚出了水准，滚出了一款又一款精彩的作品，滚出了一个新的角色扮演游戏时代。

从1994年系列第一作《竞技场》（Arena）开始，《上古卷轴》系列所秉承的制作理念就清晰异常："在异世界中，体验新生活"（Live another life, in another world），西谚所谓："魔鬼总在细节处"（Devil in the details）——《上古卷轴》系列所追求的这种在异世界中的"生存感"是要靠大量细节来打造的。这首先体现在游戏的画面品质上。

如果说作品的第二代作品《匕首雨》（Daggerfall）只是用讨巧的随机生成地下城来弥补表现力的不足；那么三代《晨风》（Morrowind）则以全3D化的图像使这个伟大的理念初露峥嵘；直到2006年系列正统第四作《湮灭地狱》（Oblivion）的横空出世，才让全世界玩家真正体会到这一理念排山倒海的震撼力所在。也正是Xbox 360版《湮灭》那美轮美奂的顶级图像表现，让许许多多不曾关注这个系列的主机玩家开始认识并走近了这款作品，乃至欧美RPG这个类型。

但是如果仅有华丽的外壳，却没有丰富的心灵，那么整个游戏无异于一具行尸走肉，音画表现再漂亮也成了"僵尸叫床"。所幸《上古卷轴》在这一点上秉承了欧美RPG的优良传统：庞大的世界架构和严谨丰富的设定只能用"罄竹难书"来形容。就设定的深度和广度，以及运用到游戏作品中的严谨性而言，《上古卷轴》的世界设定已经超越了很多著名的前辈，堪称目前"活着的"最庞大的欧美CRPG设定之一。（与"龙与地下城"规则相匹配的"被遗忘的国度"设定来自于TRPG，严格地说和《上古卷轴》系列之间缺乏可比性）

2004年恰逢《上古卷轴》系列作品十周年华诞，制作厂商Betheda的官方网站上举行了隆重的"上古系列十周年"回顾，包括最新的《湮灭地狱》在内的四款正统序号作品，加上两款外传性质的作品《红衣卫士》（Redguard）和《战斗神塔》（Battlespire），一共六款史诗般的游戏都发生在塔姆瑞尔大陆（Tamriel）这片神奇而悠久的土地上。本文就将带大家深入这个伟大的奇幻世界！

要知道仅《湮灭地狱》这款游戏中就有四百多种（注意单位不是"本"）读物可供玩家阅读，内容涉及帝国的历史、地理、人物、风物、传说、战斗技巧，乃至魔法入门等等等等，可谓包罗万象。可以毫不夸张地说，玩家在《上古卷轴》系列游戏中看到的一草一木、一砖一瓦、一字一句、一人一物，都有各自的历史和典故，甚至隐含着一个惊心动魄的故事（尤其是四代）。篇幅所限，本文远远无法将这个奇幻世界的全貌呈现给列位看官，只能勾勒出上古卷轴世界的基本架构。其中绝大多数资料都是首次翻译整理成中文哦！

上古卷轴·第一卷
帝国人文地理

自伟大的皇帝尤里尔·赛普丁统一大陆，建立起光荣的塔姆瑞尔帝国，开创了第三纪元以来，各大种族就按照他们的传统，均匀地分布在各大行省中。以下就为大家介绍上古卷轴世界的主要种族和塔姆瑞尔大陆的地理情况。请记得仔细查看这些地图，记住这些名字，在我们接下来浩如烟海的历史叙述中，你将常常遇到它们。

The Empire of Tamriel

塔姆瑞尔帝国全地图

赛洛帝尔省（中央行省）

Cyrodiil



中央行省赛洛帝尔位于塔姆瑞尔大陆的中央区域，是皇帝所在的“京畿要地”，也是帝国最为文明的地区。中央行省是帝国大陆上面积最大的行省，被森林环抱。位于行省心脏地带的小岛的就是巍峨森严的帝都（The Imperial City）。几个世纪以来，在这里上演了一幕又一幕围绕皇权而展开的争夺。帝都的核心有元老院、供奉着帝国龙之火（Dargon Fire）的至高神殿。繁华的帝都始终象征着帝国最高的权力中心。除了帝都，赛洛帝尔还有多座大大小小，风格迥异的城池：Anvil、Bravil、Bruma、Cheydinhal、Chorrol、Leyawiin和Skingrad。

帝国人

Imperial

作为高度文明的中央行省赛洛帝尔的原住居民，帝国人受过良好的教育，言谈举止文雅得体。帝国人风纪严明、训练有素的民兵队也远近闻名。虽然在体格上不如其他种族强壮，但他们是公认的精明的外交家和商人。基于这些特点，再加上他们作为轻型步兵的高超技艺和训练，使得帝国人终于征服了塔姆瑞尔大陆的所有省份，建立了和平而繁荣的光辉帝国。



高岩省

High Rock

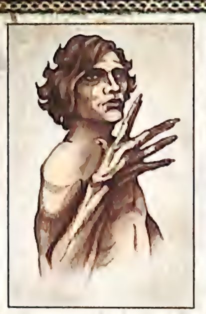
这里是布莱顿人的故乡，也是帝国西北面海的省份。这里历来战事频繁，兽人曾经在历史上侵扰不断。如今这里依然散布着许多布莱顿人大家族的诸侯国（clans of Greater Bretony）和城邦，最为繁荣的地区包括德里斯群岛（Dellese Isles）、波珠塞河（Bjoulsae River）流域，和历史悠久的西部地区。由于高低起伏的地形，当地的布莱顿人部族基本上都互相独立，在高岗堡垒和孤立山谷的定居点中各自为阵。因此从某种意义上说，他们部落分居的本性从未被完全融入到帝国大统一的格局中去。不过他们的语言、游吟的传统，和英雄传说则是一笔统一的财富。



布莱顿人

Breton

布莱顿人生性充满激情、桀骜不驯、浪漫诗意、



喜爱炫耀，他们头脑聪慧、很有主见。这一种族天生就具有魔法天赋和超自然力。他们的家乡高岩省诞生了许多伟大的法师。此外他们对于施法、魔化物品和炼金术都能很快地理解并掌握，哪怕是最愚钝的布莱顿人也对破坏性和支配性魔法具有很高的抵抗力。



Orc

这些来自沃斯格里安（Wrothgarian）和龙尾山脉（Dragontail Mountains）的野蛮而强悍的部族，以战斗中无所畏惧的勇气和面对困难时的坚忍而著称。过去，塔姆瑞尔大陆的多数民族都厌恶、害怕他们，不过现在兽人已经逐渐被帝国的居民们所接纳，尤其是他们在皇家御林军（Emperor's Legions）中的出色表现。兽人的兵器匠人手艺出众，善于修理各种盔甲和武器。穿戴重型盔甲的兽人士兵是帝国前线部队的主力，兽人战士们进入狂暴状态时让敌人闻风丧胆。大多数帝国居民都以为兽人的社会粗野而残忍，但其实他们对部落的无比忠诚、他们宽容的社会等级、他们对异性的尊重，都堪称帝国其他民族的楷模。



落锤省

Hammerfell

落锤省原来的名字是“瓦伦弗”（Volenfell），意为“锤之城”。这里最早的居民是矮人，他们曾经在这里建立了悠久的文明。不过随着矮人种族在整个大陆的神秘消失，这里后来逐渐成了红衣卫士聚居的地方。来自其他大陆的红衣卫士通过连年的战斗占领了此地，并把这里当作他们在塔姆瑞尔大地新的故乡。该省有多座城池和海港，其中人口最繁盛的大港当推前哨城（Sentinel）和思卓米凯岛（Stros M'kai），其他较小的港口则散布在漫长的海岸线上。行省的内陆地区是相对贫瘠的农场和荒地。



红衣卫士

Redguard

作为塔姆瑞尔帝国中最具才华的战士，来自落锤省的红衣卫士皮肤黝黑、头发坚硬，仿佛天生就是为战斗而生的种族。但是他们骄傲而绝对独立的个性让他们比起等级森严的军队士兵更适合去作斥候或散兵游勇，抑或是浪迹天涯的孤胆英雄或冒险家。此外他们还熟知各种武器和盔甲的使用。受到祝福的红衣卫士体质健壮，能适应各种艰苦环境，脚力极佳。



晨风省

Morrowind

这是帝国东北部的行省，也是黑暗精灵的故乡，居住着黑暗精灵五大家族。行省的中央是一个巨大的岛，岛中央便是著名的大火山瓦登弗（Vvardenfell），环岛的是幽灵海（Sea of Ghosts）。旅行者初到晨风省时，会以为自己到了一个全新的星球。因为这里的地貌和帝国其他省份是如此不同。由于岛中心的巨大火山常年活动，所以整个行省的空气中都笼罩在灰暗的尘土中。而在火山灰的作用下，一般帝国常见的动植物，在此地都演变成了形形色色的异变形态。比如这里常见的交通工具是一种高达六米的巨型昆虫（俗称“跳蚤大巴”）。尤为令人惊异的是，晨风省依然保留着原始的奴隶制度。在皇帝的恩准下，黑暗精灵家族蓄有亚龙人、虎人和人类农奴。



黑暗精灵

Dark Elf

这些皮肤黝黑，双眼血红的黑暗精灵聚居在帝国东部。在帝国大部分地方，他们被称为黑暗精灵（Dark Elf），但他们在家乡晨风省和他们的近亲高等精灵，则称这个种族为“Dunmer”。“黑暗”明指他们的肤色，但实际上也暗指“阴暗的个性”和“被诅咒的命运”。他们不但智力超群，而且有强壮敏捷的体格，可以成为结出的战士和法师。在战场上，黑暗精灵以良好平衡性而著称，他们的技艺综合了剑士、射手和法师的精华。就个性而言，他们严肃、冷漠、不带感情色彩，而且对其他的种族无甚兴趣。

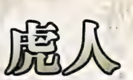


伊尔斯维省

Elswey

虎人居住在伊尔斯维省南部的丛林地带。河谷盆地中的人口聚居的城市则保持着古老的贸易传统，这里还有世袭的地主乡绅，以耕种甘蔗和其他经济作物为产业。干燥的北部荒地和草原上，则能看见依然保持着游牧部落传统的虎人。相较之下，他们表现得更富攻击性，散居的部落骑兵定期在酋长的召集下聚会。南部定居的虎人很快就接通了帝国大道，而北方的游牧部落则依然故我地保留着野蛮人的传统。





Khajiit

虎人来自伊尔斯维省，从外表上可以被分为接近精灵的“Cathay-raht”（豹人）和体型更加魁梧的“Suthay-raht”（森丘虎人）。后者在晨风地区最为常见，特点是聪明、灵巧，极其敏捷。他们的名字来源于一种古老的语言，意思是“沙漠行者”（Kha沙漠，Jiit行者）。虎人都有一个共同的弱点，就是害怕甜食，尤其害怕一种名叫“skooma”的草药。但他们也有一个共同的优点，就是无论多黑都能看清——他们特殊的眼睛构造使他们具有夜视的能力。许多虎人都不愿使用武器，而更喜欢徒手战斗，充分利用自己天生的利爪。他们有着敏捷和无与伦比的身体控制技巧，可以成为最好的盗贼。也有很多虎人也选择成为战士，尽管这在森丘虎人中并不多见。



天霜省

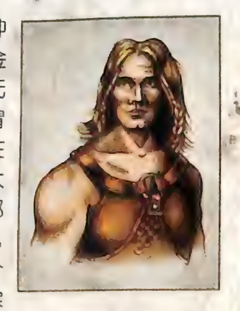
Skyrim

天霜省，顾名思义，位于塔姆瑞尔大陆最北端的寒冷地域。这片土地的古老和温度一样令人印象深刻，被人们称为“旧王国”（Old Kingdom）或“故土”（Fatherland），是第一个有人类聚居统治的区域。这里长期以来都是诺德人的故乡，尽管如今的诺德人已经非常开明，和其野蛮的祖先大相径庭。但诺德人好战的血统还一直保留至今。

诺德人

Nord

来自天霜行省的彪悍种族，他们身材魁梧，一头金发，富于攻击性，在战争中无所畏惧，也喜欢做买卖和冒险。作为训练有素的水手，在塔姆瑞尔大陆的沿海和各大河流流域的港口、定居点都能见到诺德人忙碌的身影。他们的特质是身强力壮，个性固执、坚韧，而诺德人对寒冷天气，乃至冰霜系魔法的抵御能力更是闻名遐迩。暴力在诺德人的文化中不但被广泛接受，而且被广泛鼓励。各个阶层的诺德人都精于使用各类武器和盔甲，他们面对强大的对手依然会乐于一战，给任何人点颜色瞧瞧。



瓦伦森省

Valenwood

瓦伦森省基本上是一片无人定居的原始森林。瓦

伦森省的海岸被泛滥的沼泽和热带雨林覆盖，而内陆地区则同样是酷热多雨的森林。木精灵居住在木制的部落营房内，沿着海岸线一直延伸到内陆，之间只有极不发达的小路相连。极少有帝国的大道能穿越这片繁茂的森林地带，所以这里的交通和商贸都十分不发达。



木精灵

Wood Elf

木精灵是散居在瓦伦森省西部的多个野精灵部落的总称。在帝国他们被习惯地称为“木精灵”，不过他们自称为“Bosmer”，或者“树液人”（Tree-Sap People），“树液”指的就是木精灵如同树木般勃勃的生机与年轻的活力——尤其相对于他们的精灵近亲黑暗精灵或高等精灵而言。木精灵讨厌墨守陈规，讨厌精灵一族高等发达的传统文化，他们表现得生性浪漫，喜欢简单地和大地和谐共处，欣赏自然之美和野生的飞禽走兽。木精灵身体灵巧，思维敏捷，好奇的天性和与身俱来的敏捷使得他们适合成为优秀的斥候、间谍和盗贼。不过总体来说，木精灵最出名的还是他们使用的弓箭技巧，在整个塔姆瑞尔帝国再也找不到比他们更优秀的射手了。



黑沼省

Black Marsh

大多数在黑沼省土生土长的亚龙人都无缘得见行省腹地的巨大水路，和南部地区无法逾越的大沼泽。



这里的道路很少，大多数时候旅行都要靠船。海岸和西北部的地势较高的森林则基本无人居住。长年以来，黑暗精灵都从黑沼省掠夺奴隶。尽管帝国明令禁止这种掠夺行为，但事实上这种罪恶的勾当从未中止过。所以在黑暗精灵和亚龙人之间长久以来互相都存在着一种苦涩的仇恨情绪。

亚龙人

Argonian

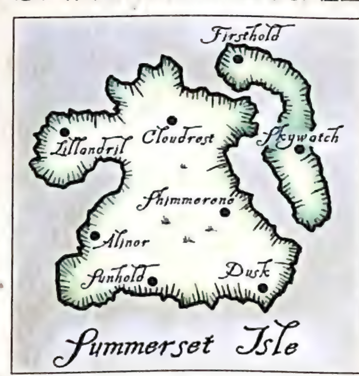
帝国的其他居民对这些居住在黑沼省的爬行类生物知之甚少（很多人错误地称它们为“蜥蜴人”）。长年守卫家乡的经历使得亚龙人都是游击战的专家，而天赋的本能使他们在水里也能如履平地。他们非常适应家乡恶劣的沼泽环境，所以进化出了很强的免疫力，那些把冒险高手害苦的疾病和毒素都奈何他们不得。他们面无表情的脸庞似乎隐含着一种沉静的智慧，而的确有很多亚龙人都有很好的魔法造诣。而更多亚龙人则有赖于潜行和格斗求生，他们天生的高度敏捷可以轻松胜任这些工作。总地来说，他们沉默寡言，很难取得他们的信任，也很难被了解。不过他们也很忠诚，愿意为认定的朋友战斗至死。



夏暮岛省

Summerset Isle

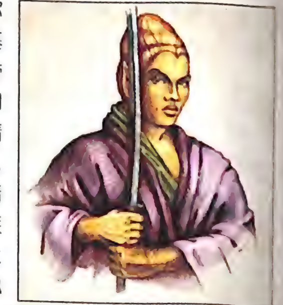
独立于塔姆瑞尔大陆之外的帝国最大的岛屿，是西南面的行省。这里是高等精灵的家园，一派郁郁葱葱、令人身心愉悦的田园风光，在丛林野地上遍布古老的高塔和奢华的庄园。大多数定居点都小而散，由当地的法师或头领统辖管理。由于夏暮岛缺乏天然良港，又因为高等精灵的傲慢自大、不甚好客，因此高等精灵的文化辐射力在当今日益倾向于重商主义的帝国正在萎缩。



高等精灵

High Elf

在帝国语中，这些来自夏暮岛，金色皮肤的傲慢种族被成为高等精灵（High Elf），但他们自称“Altmer”或“文明人”（Cultured People）。在帝国中“High”的意思通常解释为“身材高”、“骄傲”和“持才傲物”——这也恰好概括了高等精灵给人的总体印象。高等精灵对本民族自视甚高，而从某种意义上讲，他们也的确开创了帝国最为先进的文明。帝国的通用语言“塔姆瑞尔语”（Tamrielic）就是基于该民族的语言文字；帝国大多数的艺术、建筑和科技成就都拜这些高等精灵长久以来的历史所赐。但他们不屑一顾的神情让他们很难和其他种族和睦相处。高等精灵身上优秀的品质是灵巧、聪慧、意志坚强，在神秘的学科上颇有天赋。他们还自认为高挑的身材相对于“低等种族”而言对疾病的抵抗力也更高。



上古卷轴·第二卷 帝国历史

塔姆瑞尔帝国的历史漫长而丰富。以下是一则记录了众多重要时间的简要编年史。其中谈到了上古世界的创生、几支重要种族的兴起和衰灭、重要历史人物的事迹和生平，还有各个行省和城市的风土人情。请记得在阅读这部漫长的编年史时参考。

神话纪元

Mythical Era

神话纪元没有明确的年代，只有事件发生的先后顺序。

ME 0

时间开始流淌

阿努（Anu）和帕多密（Padomay）作为最初的两位大神出现在混沌虚空中，时间开始流淌。

ME ?

尼迩被创造

阿努和帕多密在混沌虚空中行走，将光和暗合为一体，创造出尼迩（Nir）。

ME ?

太古初战

尼迩爱上了阿努，帕多密因妒生恨。尼迩怀孕，帕多密向她宣告了自己的倾慕之情。尼迩拒绝了他，帕多密在狂怒中袭击了她。阿努施法将帕多密驱逐出了时间。

ME ?

生产

尼迩生产并死去。陷入悲痛的阿努躲进了太阳。

ME ?

不合

生产出的十二个世界诞生。很久之后，帕多密归来并报复，把十二个星球的序列打乱。

ME ?

太古再战

阿努和帕多密再次对战，这次阿努杀死了对手。他试图通过创造尼迩恩（Nirn）来拯救这十二个世界。帕多密刺伤了阿努的胸部，两者都从时间中永久消失。

ME ?

黛卓拉与繁星

从帕多密的鲜血中演化出邪恶的魔族黛卓拉（Daedra），从阿努的鲜血中演化出善良的魔族繁星（Stars）。他们流到一起的鲜血则演化出了亦善亦恶的魔族艾卓拉（Aedra）。

ME ?

幸存

在尼迩恩的作用下，混乱达到了极

致。劫难之后，只有人和魔（Man and Mer）的祖先——伊尔诺飞（Ehlnofey）、海斯特（Hist）和阿哥尼亚古树（ancient Trees of Argonia）幸存了下来。

ME ?

乱战

伊尔诺飞之间互相战斗，最后将世界变形为至今仍存在的四片大陆：塔姆瑞尔（Tamriel）、阿克威尔（Akavir）、阿特莫拉（Atmora）和幽库达（Yokuda）。

ME ?

种族

很多年过去了，塔姆瑞尔大陆上的伊尔诺飞变化为了各种魔（精灵）：矮人（Dwemer，深渊者）、气精灵（Chimer，变化者）、黑暗精灵（Dunmer，黑暗或被诅咒者）、木精灵（Bosmer，绿色或森林者），还有高等精灵（Altmer，年长或高者）。其他的伊尔诺飞则演变成了尼迩恩的人：阿特莫拉大陆的诺德人（Nords）、幽库达大陆的红衣卫士（Redguards），和阿克威尔大陆的赛尔赛人（Tsaesci）。



ME ?

人的归来

尼迩恩人回到塔姆瑞尔大陆，第一支就是伊斯格拉莫（Ysgramor）带领的诺德人。

ME 2500

笛仁尼高塔建成

根据运用了神力和巫术的最新考古学研究发现，位于高岩省（High Rock）巴菲拉岛（Isle of Balfiera）上的笛仁尼高塔（Direnni Tower）建于神话纪元2500年左右。是为迄今已知塔姆瑞尔大陆上最古老的建筑物。

ME 2500 之后

神话纪元结束

第一位王，哈罗德王（Harald）出现在有记载的历史中，结束了神话纪元。

第一纪元

1st Era

绵延近三千年的第一纪元是很多历史事件，特别是许多城池和上古神器诞生的最早根源所在。

1E 1

爱普力王建立卡默兰王朝

瓦伦森省的卡默兰王朝（Camoran Dynasty）由爱普力王（Eplear）创建。位于赛洛帝尔省心脏地带的白金塔（White Gold Tower）中的木精灵利用这个新王朝作为应对夏暮岛王国的缓冲地带。白金塔于是成为一个独立的城邦。

1E 143

哈罗德王征服天霜省

1E 221

哈罗德王驾崩，哈珥默王（Hjalmer）继位

1E 222

哈珥默王驾崩，其幼子“天才”弗雷爵继位

1E 240

天霜省征服了晨风省和高岩省

1E 242

爱莉莎背叛赛洛帝尔

爱莉莎（Alessia），人称“奴隶女王”（Slave Queen），带领追随者背叛了白金塔的统治。在天霜省的支援下，她带领“爱莉莎大军”征服了赛洛帝尔心脏地带。



1E 243

白金塔陷落

是年白金塔最终陷落，幸免于难的木精灵寻求瓦伦森中卡默兰王朝的庇护。几个占领白金塔的著名先锋战士，如人类英雄成立莫里豪斯（Morihaus）和皮林纳·白文（Pelinal Whitestrake）提出将木精灵赶尽杀绝。

在1E243到498年期间，新的人类王朝处于女皇爱莉莎的统治下，她还统辖着临近的克洛维亚王朝（Colovia）。他们逐渐形成了根深蒂固的民族认同，并广为传播，成为塔姆瑞尔大陆最为繁盛的文化。女皇爱莉莎还根据诺德人以及之前白金塔人类的宗教，创立了“八大圣神”信仰（Eight Divines）。在这一时期，最早的元老院和帝国战法师学院（imperial College of Battlemages，后来的帝国奥术大学前身）都形成了。

1E 246

匕首雨建城

在这一历史时期，伊利亚克湾（Iliac Bay）的北半部分，也就是今天高岩省全境，遭到诺德人进攻并被征服，带来了一种野性的文明。诺德人所做的第一件文化开明的行动就是一次人口普查——也就是所谓的《生灵书》（Book of Life）。以下内容来自该书第933页：“最高峭壁的北面，沼泽地的南面，山地的西面，海的东面，这一地区就是匕首雨。那里生活着110个男人，93个女人，13个八岁以下的孩子，58头母牛，7头公牛，63只鸡，11只公鸡，38头猪。”

根据第三纪元401年最新的一次人口普查，匕首雨的人口已经超过11万。

1E 266

爱莉莎女皇成为第一个圣人

舍扎（Shezarr）是被遗漏的八大圣神的同胞神。舍扎降临到帝都的白金塔，将临终的爱莉莎点化为第一个赛洛帝尔圣人。由此，爱莉莎女皇成为赛洛帝尔“王者魔坠”（Amulet of Kings）上的第一颗宝石。元老院选出“牛人”（the Man-Bull）贝尔哈扎（Belharza）作为赛洛帝尔第二任皇帝。

1E 355

笛仁尼家族的崛起

笛仁尼家族（Clan Direnni）是唯一已知在人类的土地上存在的高精灵统治集团。他们通过政治斗争和莫测的阴谋上台。

1E 358

赛洛帝尔军队进攻笛仁尼

阿米·爱尔皇帝率领赛洛帝尔与天霜帝国联合军，进攻了位于高岩省西岸的笛仁尼家族。

1E 361

爱莉莎奥义教盛行

爱莉莎奥义教（Alessian Doctrines）在赛洛帝尔心脏地带和塔姆瑞尔北部盛行不衰。爱莉莎奥义教以严苛的方式传播一只猴子先知玛鲁克（Maruhk）的宗教教义。玛鲁克据说总是感受到来自奴隶女王爱莉莎亡灵的痛苦幻觉，呼唤着要让所有人都抛弃精灵

的法则，并将精灵的元素从八大圣神信仰中消除出去。他们对信徒的日常起居做出了严苛的规定，并且禁止一切形势的娱乐。

1E 369

博格斯王驾崩

寒冬堡（Winterhold）的博格斯王（King Borgas）在野外狩猎中死去。这引发了在匕首雨地区展开的天霜省"继位战争"（War of Succession）。这一事件也成了诺德人帝国走向衰落的标志。

1E 376

先王遗规被废弃

先王的诸多遗规在旧历法 2012 年被废弃，以后继任的皇帝虽然形式上保留了帝国的形态，但其实权被严重削弱了。各省份间爆发了长达 300 余年的连续内战，有贵族领主、武僧和土匪，他们都为权力和土地而战。这一局面直到英雄亨丁（Hunding）出现后才终结。

1E 401

气精灵与矮人结盟

因多利·纳里瓦（Indoril Nerevar）和"矮人王"杜马克（D u m a c Dwarfking）将气精灵（Chimer）与矮人的力量整合起来，在第一纪元416年一起把霸占晨风省的诺德人赶回了天霜省。

1E 416

诺德人被赶出晨风省

诺德人被气精灵和矮人的联合部队赶出了晨风省。瑞斯丹城（Resdayn）



由此创建。纳里瓦和杜马克被毫无争议地推选为第一届瑞斯丹议会（Council of Resdayn）的领袖。瑞斯丹在杜马克和纳里瓦的联合领导下呈现出一派祥和，精灵与矮人和睦共处，达到前所未有的繁荣。两种文化都结出了硕果。

1E 416

黑暗精灵 首次见于历史记载

在导致诺德人第一帝国分崩离析的"继位战争"中，黑暗精灵（Dark Elf，Dunmer）首次见于书面记载的历史。眼见诺德人处于分裂和衰弱的状态，黑暗精灵内部进行了一场大讨论，他们在秘密地点集结在一起，密谋进攻博格斯王的遗族。他们突然崛起，迅速征服了诺德人，并通过惨烈的大屠杀把后者赶出了黑暗精灵的领地。

1E 420

天霜继位战争终结

"天霜继位战争"最终以《首领盟约》（Pact of Chieftains）的形式终结。此战使得天霜省失去了对高岩、晨风和赛洛帝尔地区的控制权——他们再也未能重新夺回这些权力。

1E 477

笛仁尼征服高岩省

笛仁尼家族征服了高岩省，以及天霜省和落锤省的大部。

1E 479

爱莉莎改良派 被宣布为非法

莱恩·笛仁尼（Ryan Direnni）宣布爱莉莎改良派（Alessian Reform）为非法，并将主要拥护者处死。笛仁尼军队已经攻占了克洛维亚西部，向赛洛帝尔心脏地带推进。

1E 482

格伦诺比拉沼泽之战 Battle of Glenumbria Moors

随着爱登·笛仁尼（A i d e n Direnni）的一声令下，爱莉莎教团（Alessian Order）和高岩的笛仁尼精灵之间的这场战斗打响了。教团虽然被精灵彻底击败，但也让高岩省的精灵势力付出了惨重代价。精灵势力最终在第一纪元 498 年被赛洛帝尔帝国军击败，被赶出高岩省。

1E 500

诺德人神庙重建

在第一纪元 500 年左右，伍夫哈斯王（King Wulfharth）治下的天霜省决定以狂热的激情重新建造了传统的诺德人神庙。爱莉莎的庙宇被摧毁，幸免于难的神职人员被迫逃到赛洛帝尔心脏地带寻求庇护。

1E 609

萨高王征服格伦角

匕首雨城的萨高王（K i n g Thagore）击败了格伦角（Glenpoint）的守军，成为高岩南部一支强盛的经济、文化和军事力量。这一地位从此一直被谨慎地保持着。

1E 609

曼瑟·塞斯尼 成为红衣卫士军事统领

在旧历法 2245 年，曼瑟·塞斯尼（Mansel Sesnit）走上前台，成为"爱登·幽可达"（Elden Yokeda），也就是红衣卫士的军事统领。接下来的八年他南征北战，成功夺取了帝国几乎全境的控制权。

1E 617

曼瑟·塞斯尼遇刺身亡

塞斯尼，自第一纪元 609 年成为红衣卫士的军事统领之后，在旧历 2253 年遇刺身亡。一个平民，兰迪克·托恩（Randic Torn）夺取了红衣卫士政府的领导权。

1E 660

龙墙之战

莫洛克（Mauloch）是瓦洛西山脉（Velothi Mountains）的圣神，在龙墙之战（Battle of Dragon Wall）中被击败，逃往东方。

1E 668

瓦登弗火山喷发

晨风省大岛上的巨大火山瓦登弗（Vvardenfell）有史以来第一次喷发。Vvardenfell 在矮人语中意为"强盾之城"（City of the Strong Shield）。

1E 700

矮人族消失

在第一纪元 700 年左右，整个塔姆瑞尔大陆的矮人种族神秘消失。尽管关于他们消失的原因有形形色色的理论，但至今没有一个确凿的证据证明他们为何离开，现在又在哪里。

1E 720

弗拉达·亨丁出生

后来闻名于世的红衣卫士英雄弗拉达·亨丁（Frandar Hunding）出生于旧历法2356年。亨丁的父亲在他十四岁时去世，留下亨丁孤身一人照顾其母亲和四个弟弟。

1E 737

兰迪克·托恩驾崩

托恩作为红衣卫士的皇帝在统治了 120 年之后驾崩。

1E 760

狄威·亨丁出生

狄威·亨丁（Divad Hunding）是弗拉达·亨丁唯一的儿子，也是亨丁晚



年得子（旧历法 2396 年）。

1E 776

狄威·亨丁成为杂技演员

狄威·亨丁由于无法忍受父亲长期在外征战，中止了自己在武德府（Hall of the Virtues of War）的训练，成了一个马戏团的杂技演员。（后来成了一位知名的游吟诗人）

1E 780

亨丁撰写《轮回之书》

弗拉达·亨丁认为自己已是独孤求败的武学大家，于是选择退隐到高沙漠的一座山洞隐修。他将自己的剑法理论总结成一本武学专著《轮回之书》（Book of Circles）

1E 800

路尽城的最初岁月

历史学家很难断言路尽城（Wayrest）确切的建城年月。多族混居的定居点可能早在第一纪元800年左右就在伊利亚克湾的波珠塞河沿岸存在了。聚集在路尽城的商人和渔民被很多敌对的阵营包围：兽人一族的首府兽人城（Orsinium）仿佛是北方的一颗毒瘤；阿克威尔海盗和土匪则群聚在西面的群岛。路尽城的名字由来也毫不神秘。大多数旅人都不得不千辛万苦，才能抵达伊利亚克湾东面的尽头，波珠塞河沿岸的小渔村正是好客的休憩之地。

1E 808

红衣卫士抵达落锤省

红衣卫士，即来自他们家乡的幽库达大陆人。他们从家乡远渡重洋来到落锤省在几千年前就有所记述。被称为"拉·嘎达"（Ra Gada）的幽库达战士一波波的到来，将当地的原住民驱逐出这片土地。"拉·嘎达"后来就演变为幽库达人现在的名字：红衣卫士。他们将落锤省作为了自己新的故乡。落锤省原住民落荒而逃，后来到达兽人城加入了兽人一族。

1E 948

路尽城最早的历史记载

根据《匕首雨年鉴》记载，朱力王（King Joile）在写给黛格纳教团（Order of Diagna）首领哥登·辛吉（Gaiden Shinji）的信中提到："兽人频繁地侵扰路尽城居民，而且已经阻碍了通往内地的交通。"这封信是路尽城最早见于书面记载。

1E 950

兽人城总攻开始

一支三方力量组成的联合军发起了对兽人族首府兽人城的总攻。这三方是：匕首雨、新兴的前哨城（Sentinel）王国，和如今已经灭绝的黛格纳教团。这场战争持续了近三十年，才最终把兽人驱逐了出去。

1E 973

马可拉·勒奇纪事碑被发现

第一纪元973年，马可拉·勒奇纪事碑（memory stone of Makela Leki）在班克莱小径（Bankorai pass）上被发现。其内容被记录在《马可拉·勒奇纪事碑实录》(From The Memory Stone of Makela Leki）一书中。马可拉和她的五个同伴在一次抵抗匕首雨的朱力王的侵略战中阵亡。这场侵略的幕后支持者是高岩省的水晶塔（Crystal Tower）。

1E 980

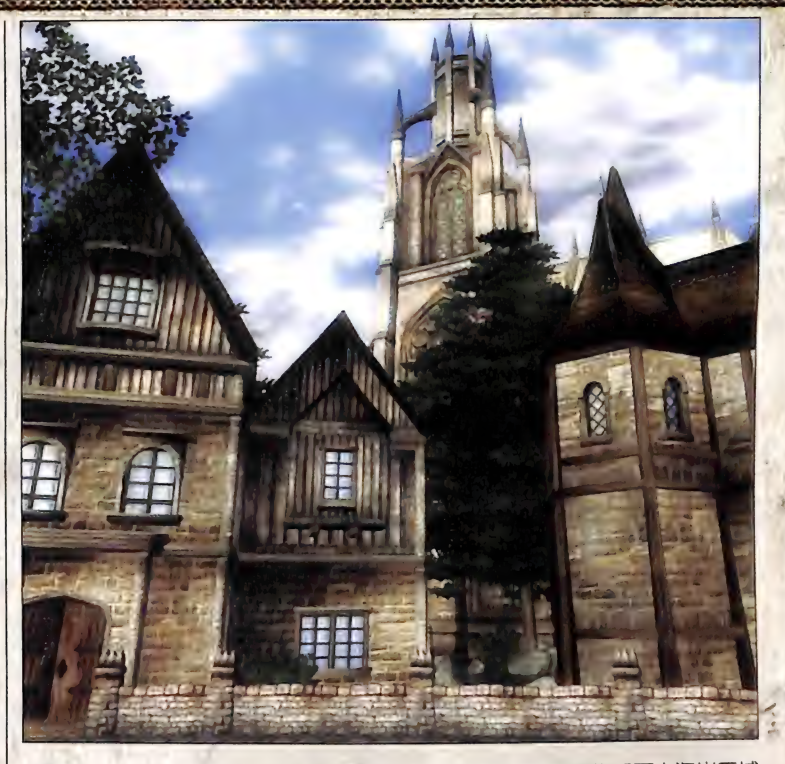
兽人族首府兽人城沦陷

匕首雨、前哨城和黛格纳教团组成的联合军在长达三十年的猛攻之后终于获得胜利。这场战争扫清了高岩省东南部的兽人势力，使得通往港湾的河域畅通无阻。曾经的小镇路尽城如今已经壮大，不再害怕敌人的进犯。路尽城的财政收入堪与匕首雨比肩，最终路尽城成为伊利亚克湾最为著名的贸易中心。

1E 1029

赫塔扩展赛洛帝尔疆域

赛洛帝尔的赫塔女皇（Empress Herta）加强了克洛维亚西部的军备，将赛洛帝尔帝国的边境线扩展到了高岩省。帝国与天霜省的关系得到一定改善。



1E 1100

路尽城王国创立

在第一纪元979年攻陷了兽人城之后，路尽城的贸易发展迅速。在这一年，这个区域已经足以被称为一个独立的王国领地了。

1E 1427

敦克里夫桥之战 Battle of Duncreigh Bridge

这场战斗发生在安提克莱（Anticlere）和邻近的村庄桑斯福德（Sensford）之间。每年安提克莱都要举行游行庆祝，一直行进到桑斯福德的主要街道上，时常造成许多事故，两镇的骑士经常有小冲突。这场战斗最终可谓无果而终，因为双方依然坚持自己原来的边界。

1E 2200

瑟拉斯瘟疫肆虐

一场瘟疫夺去了近乎一半塔姆瑞尔人口的生命，尤其是靠近西方海岸区域的瑟拉斯（Thras）一带。瘟疫最早从珊瑚王国瑟拉斯的斯娄德（Sload）蔓延开来。最后整个瑟拉斯被全旗海军（All Flages Navy）摧毁。

1E 2702

路尽城民众移居

是年，全体路尽城民众全部被迫移居到壁垒森严的加德纳庄园中去，以免受海盗、阿克威尔土匪和瑟拉斯瘟疫的威胁。

1E 2703

阿克威尔的进攻

阿克威尔进犯了赛洛帝尔。在勒曼一世（Reman I）的召集下，克洛维亚西部和尼比涅峡谷（Nibenay Valley）终于联合起来。联合部队最终在天霜省的苍白之路（Pale Pass）击败了阿克威尔军。

1E 2813

赛洛帝尔语成为官方语言

赛洛帝尔语代替高等精灵语，成为一切法律文书的官方语言。赛洛帝尔语是现代塔姆瑞尔语言的前身。

1E 2837

黑沼省确立

第二帝国成功地占领了亚龙人所在的大片沼泽区域，建立了黑沼省。该省的地位随着第二帝国的倒台而被废除。

1E 2920

第一纪元终结

一次石油井喷导致索萨·赛尔（Sotha Sil）的魔法装置出现故障，第一纪元就此终结。



第二纪元

2nd Era

塔姆瑞尔第二帝国时期也在很多著作中被称为"正纪元"(Common Era)，简称CE。

2E 120

"纯洁者"博罗涅斯·维亚拿出生

2E 148

"纯洁者"博罗涅斯·维亚拿去世

2E 230

第一个法师公会(Mages Guild)形成

2E 309

伊尔斯维行省确立

是年，安奎那（Anequina）的小王国凯戈（Keirgo）和贝勒汀（Pellitine）的伊斯塔（Eshita）合并，创立伊尔斯维省，这一过程爆发了大规模的阶级战争，差点祸及省外的乱战。

2E 324

统领弗赛都·莎被谋杀

统领弗赛都·莎（Versidue-Shaie）在自己的宫殿里被谋杀。该地点就是今天伊尔斯维省的森丘王国（kingdom of Senchal）。下手的团体是暗杀组织"默里歌堂"（Morag Tong），得名于他们总是用血在墙上留下自己的名字。

2E 412

黑暗兄弟会最早的记载

有关暗杀组织黑暗兄弟会（Dark Brotherhood）最早的书面记载，见于赫格斯"血之女王"阿丽玛赫拉（Blood Queen Arlimahera of Hegathe）的手稿："……得到了夜之母（Night Mother）和她的黑暗兄弟会的帮助。这个秘密团体从我祖父的时代起就一直受雇于我的家族。"

这一记载将黑暗兄弟会的起源最早追溯到了第二纪元360年。黑暗兄弟会可能在此之前就已经存在，但其真正的起源隐藏在神秘的面纱之后。据说兄弟会可能是由几个默里歌堂前成员创建的。

2E 431

统领萨韦瑞·乔拉克去世

萨韦瑞·乔拉克（Savirien Chorak）和他的几个继承者都被黑暗兄弟会谋杀。这终结了阿克威尔的统领时代，也终结了第二赛洛帝尔帝国。有些历史学家认为此事件发生在第二纪元430年。在帝国统领萨韦瑞·乔拉克去世后一年，432年兽人城失去了作为帝国领地的地位。

2E 560

柯那哈腾流感

在塔姆瑞尔大陆南方各省流行开来的严重柯那哈腾流感（Knahaten Flu）导致了很多死亡。奇怪的是亚龙人对于这种流感免疫，以至于很多人怀疑这种流感的起源与他们有关。流感一直持续到第二纪元601年才消退。

2E 572

晨风省的阿克威尔侵略军覆灭

晨风省的阿克威尔侵略军被岛上一场神秘的洪灾杀死。尽管洪水肆虐，但几乎没有一个黑暗精灵受伤或丧生。传说是守护神维维克（Vivec）教会了黑暗精灵子民水下呼吸的能力，并用洪水淹没了岛屿。

2E 830

高等精灵自治领建立

当卡默兰王朝的继承人为争夺瓦伦森王位而战时，夏暮岛和瓦伦森的诸国建立了高等精灵自治领（Aldmeri Dominion）。

2E 839

塞鲁斯降生

后来闻名天下的红衣卫士雇佣兵塞鲁斯（Cyrus）降生。

2E 854

库勒凯皇帝遇刺身亡

库勒凯（Cuhlecain）皇帝被一个来自高岩省的暗夜之刃（nightblade，一种刺客职业）谋杀。该刺客还放出一把大火，将皇宫夷为平地，甚至试图加害塔罗斯大将军（General Talos，即后来的Tiber Septim——泰伯·赛普丁大帝）。

2E 862

落锤省政变

落锤省的最高统治者沙萨德二世（Thassad II）被落锤帝国一个谋反的贵族团体"祭祖者"（Forebears）杀害。太子阿托（A'tor）是沙萨德二世的儿子和落锤的法定继承人。他率领自己的部队成功镇压了祭祖者。但祭祖者很快得到了泰伯·赛普丁的帮助，贵族和海军大将埃梅尔·瑞奇登（Lord Admiral Amiel Richton）率领帝国海军最终在思卓米凯岛的海港将阿托王子的部队击败。

2E 864

思卓米凯岛的红衣卫士叛乱

是年，落锤省的离岸海岛思卓米凯岛上的红衣卫士发生了叛乱。叛乱的领导者是红衣卫士雇佣兵塞鲁斯和他的妹妹义赛拉（Iszara），他们在思卓米凯岛港口将帝国舰队击败，接着又挫败了岛上的帝国军团（Imperial Legion），期间杀死了海军大将埃梅尔·瑞奇登。由于具有重要战略地位的海岛落入了叛军之手，泰伯·赛普丁皇帝只好以向落锤省妥协的条件达成了和解。[★ 红衣卫士叛乱一事便是游戏外传《红衣卫士》的剧情]

2E 896

泰伯·赛普丁统一塔姆瑞尔大陆

泰伯·赛普丁（Tiber Septim）完成了征服塔姆瑞尔大陆所有土地的宏图大业，并为其带来了和平。在这一过程中他得到了矮人神器纳美甸（Numidium）和战法师祖林·阿克特斯（Zurin Arctus）的帮助。各省违抗泰伯意志的诸侯王，都处于散兵游勇的状态，最终都被征服。泰伯统治的时代是一个公正（无分贵贱）而繁荣的盛世，是塔姆瑞尔历史上最好的时代之一。

2E 897

第二纪元终结

在泰伯·赛普丁统一塔姆瑞尔大陆各省之后，宣布新的纪元开始了。

第三纪元

3rd Era

第三纪元没有采用编年史的体例，而是以帝国历史学家Stronach k'Thojj III所撰《帝国简史》一书的全文并加以补充。因为《上古》系列游戏的剧情主要集中发生在第三纪元，而讲述的主要又是赛普丁王朝各位帝王的故事，故可以看作是"赛普丁王朝帝王列传"。

卷一

Volume I

在泰伯·赛普丁君临一统之前，整个塔姆瑞尔大陆一片混乱。诗人塔西兹（Tracizis）将这段时期形容为"鲜血与毒汁横流不止的日日夜夜"。那时的列王皆是贪婪暴虐之徒，泰伯要给大陆带来秩序的意志引发了战争。诸王溃不成军正，如他们的放荡成性，赛普丁以铁血武功为塔姆瑞尔大地带来了和平。时年第二纪元896年。笠年，赛普丁称帝，宣布新纪元的开始——这就是第三纪元元年。

泰伯大帝统治的三十八年里国泰民安，是一个法纪严明、宗教自由的太平



诸王和安提奥丘斯组成的统一联盟，最后击败了潘多涅（Pyandonea）岛国的独立派奥戈姆国王（King Orghum），靠的是一场鬼使神差的暴风雨。根据传说，阿陀姆岛（Isle of Artaeum）上的皮赛异客教团（Psijic Order）使用的巫术是这场暴风雨的幕后功臣。

金泰拉二世，其父安提奥丘斯皇位的女继承人，上演了帝国历史上最为黯淡悲惨的一幕。她的大堂兄尤里尔，是孤城波特玛女王（Queen Potema of Solitude）之子。他通过影射其父在位时帝都臭名昭著的淫乱丑事，指控金泰拉是个私生女。但这一指控未能阻止她获得皇位加冕。尤里尔于是拢络了几个心怀不满的省份——高岩省、天霜省和晨风省——再加上波特玛女王的相助，发动了三次针对赛普丁王朝的武装进攻。

第一次进攻袭击了位于高岩省和落锤省之间的伊利亚克湾（Iliac Bay）区域。金泰拉的贴身护卫惨遭屠戮，女皇本人也被生擒。金泰拉二世在一所帝国监狱中被囚禁了两年，地点位于格伦角（又称格伦莫里，Glenmoril）的某处。她最后在囚室中被秘密处决。第二次进攻的目标是晨风列岛沿岸的帝国守军。女皇的丈夫柯廷·艾林克斯（Kontin Arynx）在要塞防御战中阵亡。第三次，即最后一次进攻是直捣帝都的围攻。战争在元老院兵分两路，突袭高岩西部和晨风东部地区之后打响。在尤里尔所向披靡的进犯面前，软弱的政府几乎毫无抵抗之力，勉强抵抗两周之后即宣告投降。尤里尔于城陷当夜登极，昭告天下自己为"塔姆瑞尔大帝，尤里尔三世"。时年第三纪元121年。接下来的"红钻战争"（War of the Red Diamond）将在本书第二卷中详述。

盛世。正义无分贵贱，深入人心。泰伯大帝驾崩之时，暴雨如注倾泻两周之久，仿佛整个塔姆瑞尔大陆都在为此哀泣。

大帝的孙子贝拉哥斯（Pelagius）继承了帝位。此君执政时日虽短，但禀性一如其父，行事严明果决，塔姆瑞尔的黄金盛世亦有幸得以延续。然而，赛普丁家族一个不知名的仇敌雇佣了暗杀团体黑暗兄弟会的刺客，趁贝拉哥斯一世皇帝在帝都的主神庙（Temple of the One）跪拜祈福之机将其杀害。贝拉哥斯一世的统治至此仅持续了三年。

贝拉哥斯未曾育有子嗣，因此帝国的皇冠落到了他的堂姐头上。她就是泰伯之弟阿格诺里斯（Agnorith）的女儿金泰拉（Kintyra），曾经的希尔文纳女王（Queen of Silvenar），如今加冕为金泰拉一世。她在位期间，帝国经济发展，风调雨顺。她本人则是艺术、音乐与舞蹈的热心保护者。

金泰拉的儿子在她驾崩后继位，是为塔姆瑞尔帝国第一位使用"尤里尔"（Uriel）作为帝号的皇帝。尤里尔一世是赛普丁王朝伟大的律法制定者，还是独立组织和公会的倡导者。在他恩威并施的运作下，战士公会和法师公会很快就成为遍布整个塔姆瑞尔帝国的显赫势力。他的皇子和继位者尤里尔二世在位共计十八年，从第三纪元64年尤里尔一世驾崩起，到第三纪元82年贝拉哥斯二世继位为止。尤里尔二世的统治是悲剧性的，病虫害、瘟疫和叛乱此起彼伏。他从父王那里遗传的温情禀性没能拯救帝国，正义未能得到申张。

贝拉哥斯二世从他父亲那里继承的不仅是皇位，更有前者留下的糟糕财政问题和司法弊病。贝拉哥斯二世皇帝遣散了全部元老院成员，并且只允许那些愿意捐献巨款的人官复原职。在他开创此风气之后，各诸侯，即塔姆瑞尔的诸王也竞相仿效卖官。到了他十七年执政岁月的末期，塔姆瑞尔帝国终于恢复了繁荣局面。但针对他的批评也接踵而来，指出贝拉哥斯此举将"有才而无财"的谋臣悉数赶出了朝廷。这为其子，安提奥丘斯（Antiochus）继任皇位后的统治埋下了隐患。

对向来俭朴持家的赛普丁家族而言，安提奥丘斯可谓是个相当奢靡的特例。他妻妾成群，情妇和妻子不计其数，更以其浮华的衣着和极强的幽默感而著称。不幸的是，他统治期间帝国内乱不断，其规模甚至远超其祖父尤里尔二世。安提奥丘斯继位十二年之后，终于在第三纪元110年迎来了"岛国战争"（War of the Isle），夏暮岛行省差点就从塔姆瑞尔帝国分裂出去了。夏暮岛

卷二

Volume II

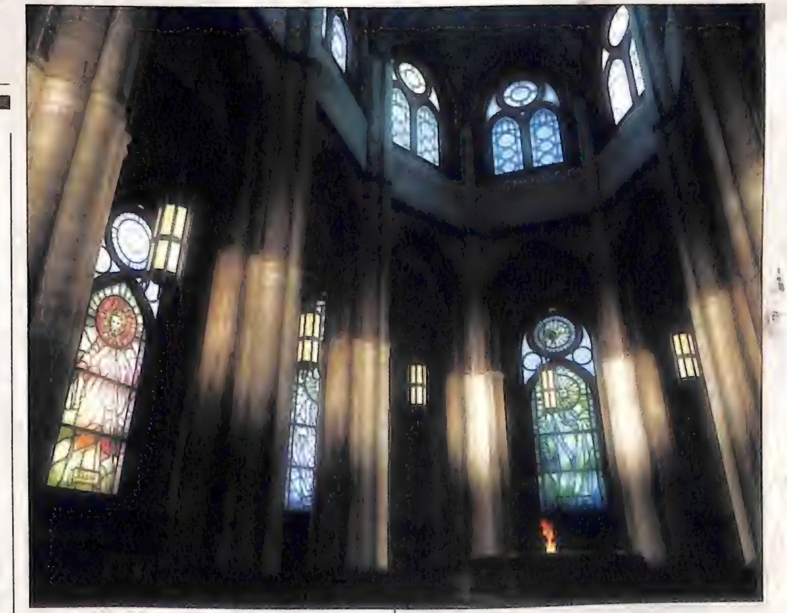
本书第一卷简明扼要地记叙了赛普丁王朝最初八位先帝的故事，始于无上荣光的的泰伯·赛普丁，终于他的曾曾曾曾曾侄女金泰拉二世。金泰拉女皇在格伦角惨遭囚禁和谋杀一事，被很多人认为是帝国皇族赛普丁纯正血统的终结。毫无疑问的是，这是历史的一个重大分水岭。

尤里尔三世不仅自封为"塔姆瑞尔大帝"，而且还以"尤里尔·赛普丁三世"这一至高无上的姓氏自号。实际上，追索他父系的血脉，他真正的姓氏应为"蒙迪亚戈"（Mantiarco）。最终，尤里尔三世被推翻，其罪行亦为世人唾弃。不过以"赛普丁"这一姓氏作为塔姆瑞尔皇帝的尊号则从此流传至今。

帝国在长达六年的红钻战争（得名于赛普丁家族荣耀的族徽）中分崩离析。混战的三方即是贝拉哥斯二世遗存的三支后裔：波特玛（Potema）、塞弗勒斯（Cephorus）和马格纳斯（Magnus）及其各自的亲族子嗣。波特玛毫无疑问支持她儿子尤里尔三世，集结了整个天霜省和晨风省北部的力量。不过在塞弗勒斯和马格纳斯的争取下，高岩省改旗易帜。其余诸行省：落锤省、夏暮岛省、瓦伦森省、伊尔斯维省和黑沼省各奉其主，但大多数诸侯都拥护塞弗勒斯和马格纳斯。

第三纪元127年，在落锤省的"伊奇达各战役"（Battle of Ichidag）中，尤里尔三世被俘。在押送其回帝都审判的路上，一个暴徒突袭了他的囚车，将其活活烧死在车里。活捉他的亲舅舅塞弗勒斯回到了帝都，被人民拥立为塔姆瑞尔大帝，塞弗勒斯一世。

塞弗勒斯统治期间战火连绵。就他个人而言，他方方面面都表现为一个和蔼睿智的君子，但塔姆瑞尔帝国需要的是一个伟大的战士——好在他也能胜任这一角色。他又用了整整十年频密的征战才彻底击败他姐姐波特玛。人称"孤城女狼王"（Wolf Queen of Solitude）的她最终在137年死于其城邦的围攻战



中。塞弗勒斯只比他姐姐多活了三年。连年战事让他无暇谈婚论嫁，所以他的弟弟，贝拉哥斯二世的四子马格纳斯继承了皇位。

马格纳斯皇帝在接过帝国皇权时年事已高，而惩处在红钻战争中叛乱诸侯的繁重事务则耗尽了他最后的心力。传说马格纳斯之子，即皇位继承人贝拉哥斯三世弑父篡位。但这一说法看来极不可信——因为在波特玛死后，贝拉哥斯就成了"孤城之王"（King of Solitude），极少前往帝都。

贝拉哥斯三世，亦称“疯子贝拉哥斯”，于第三纪元145年登极称帝。几乎从一开始，他形形色色的古怪行径就传遍了朝廷内外。他屡屡羞辱权贵，冒犯亲王诸侯，甚至有一次因为他试图吊死自己而让一场盛大的皇家舞会不得不终止。他备受折磨的妻子最终上台替夫摄政；贝拉哥斯三世则被送到多所疗养院和精神病院治疗，于第三纪元153年去世，年仅三十四岁。

塔姆瑞尔摄政女皇在丈夫辞世后登极，是为女皇卡塔瑞雅一世（Empress Katariah I）。即便不把金泰拉二世之死视为赛普丁血脉终结的人士，也开始将这个黑暗精灵女人的上台视为皇室正统衰微的真正标志。另一方面，她的拥护者则辩解，即便卡塔瑞雅并非泰伯嫡系，但她与贝拉哥斯所生一子依然延续了皇族血脉。如果忽略来自种族主义者的负面批评，卡塔瑞雅女皇治下的四十六年是塔姆瑞尔帝国历史上最值得自豪的岁月之一。在帝都中备感压力，卡塔瑞雅女王周游了帝国全境，自泰伯大帝时代以来还从未有哪位帝王有过这样的出行。她极大修补了前代多位帝王治下分崩离析的联盟关系和外交危机。塔姆瑞尔帝国的人民大众要远远比那些贵族更热爱他们的女皇。卡塔瑞雅死于一次黑沼省的小型遭遇战，这也成为了满脑子阴谋论的历史学家津津乐道的悬案。比如，贤者蒙塔硫斯（Sage Montalius）就令人惊讶地发现有一支被从赛普丁家族驱逐出去的旁支，与这次遭遇战有所关联。

卡杉德（Cassynder）在其母驾崩后继位时，他已人到中年。由于只有一半的精灵血统，他衰老的速度和普通布莱顿人没有什么差别。实际上，体弱多病的他早就把路尽城的统治权交给了同母异父的弟弟尤里尔。他的继位纯粹迫于压力，因为他是惟一继承贝拉哥斯，即泰伯一脉的嫡系血亲。卡杉德皇帝的统治不出所料地没有延续多久。只过了两年他就加入了先王与世长辞的行列。

尤里尔·劳瑞亚（Uriel Lariat）是卡杉德同父异母的弟弟，是卡塔瑞雅一世与第二任皇夫高里维·劳瑞亚（在贝拉哥斯三世驾崩之后）之子。他离开封地路尽城继位，是为尤里尔四世。从法律上讲，尤里尔四世无疑是赛普丁皇室成员，卡杉德早在获封为“路尽城之王”（King of Wayrest）之前就已经将他收养进皇族。然而对于元老院和塔姆瑞尔的普通民众来说，他无疑是卡塔瑞雅女皇的私生子。尤里尔没能继承他母亲那样的活力，他长达四十三年的统治成了骚乱的温床。

尤里尔四世的故事将在本书第三卷中展开。



卷三

Volume III

本书第一卷简明扼要地记叙了赛普丁王朝最初八位先帝的故事，从泰伯·赛普丁到金泰拉二世。第二卷介绍了“红钻战争”和接下来的六位帝王，从尤里尔三世到卡杉德一世。在卷末，我们讲到卡杉德皇帝同母异父的弟弟尤里尔四世如何登上了塔姆瑞尔帝国的皇位。

我们还是从尤里尔四世并非赛普丁家族嫡出一事说起。他的母亲，虽然以女皇的身份统治多年，但依然是个嫁给了真正赛普丁皇帝贝拉哥斯三世的黑暗精灵外戚。尤里尔的亲生父亲实际上是贝拉哥斯死后侍奉女皇的继夫，名叫高里维·劳瑞亚（Gallivere Lariat），一个布莱顿人贵族。在继承帝国皇位之前，卡杉德一世统治自己在路尽城的领地，但虚弱的健康状况迫使他退位。卡杉德没有子嗣，所以他正式合法地收养了同母异父的弟弟尤里尔，放弃了领地统治权。七年之后，卡杉德从去世的母亲那里继承了帝国皇位。此后又过三年，尤里尔再次发现自己成了卡杉德遗位的继承人。



尤里尔四世的统治漫长而艰辛。虽然通过合法收养成为赛普丁皇族一员，虽然本来劳瑞亚家族的地位也很尊贵——实际上他们也是赛普丁家的远亲——但鲜有元老院成员承认他为泰伯血脉的正统后裔。在卡塔瑞雅一世漫长统治和卡杉德一世短暂在位期间，元老院僭取了许多责权。像尤里尔四世这样自有主见的“外戚”君主发现很难让这些臣子言听计从。元老院和皇帝三番五次发生分歧，而每次都是元老院赢得斗争的胜利。自从贝拉哥斯二世时代以来，元老院就由全帝国最富有的男女权贵组成，他们掌控的权力才是决定性的。

元老院对尤里尔四世的最后一次胜利发生在他驾崩之后。尤里尔四世之子，安多拉克（Andorak）在元老院的投票中被免去了继承权。而一个血统更接近赛普丁家族本脉的表亲在第三纪元268年登极，是为塞弗勒斯二世。塞弗勒斯二世统治的最初九年里，忠于安多拉克的势力一直在和帝国军较量。在一项贤者易雷丁（Sage Eraintine）称为“泰伯·赛普丁的心再不跳动”的法案中，元老院将位于高岩省的断臣城（Shornhelm）领地赐予安多拉克以终止战争。如今安多拉克的后裔依然统治着这片区域。

大体而言，塞弗勒斯二世还有比安多拉克更野心勃勃的对手要对付。那是一个被易雷丁称为“从幽暗梦魇中浮现”的一个自称为卡默兰·尤瑟普（Camoran Usurper）的神秘男子。他带领一支由黛卓拉和不死亡灵战士组成的魔军，横扫瓦伦森行省，征服了一个又一个诸侯领地。几乎无人能抵抗他突如其来的进攻，随着第三纪元249年的白历被他染成一片血腥之后，人们甚至连拼死一搏的尝试都放弃了。塞弗勒斯二世派遣了一支又一支雇佣兵团进入落锤省，阻止尤瑟普向北推进的势头。但这些部队要么被贿赂变节，要么被全歼然后变成不死亡灵。

卡默兰·尤瑟普的故事完全应该单独写一本书叙述。（笔者向读者诸君推荐由Palaux Illthre撰写的《尤瑟普覆灭记》The Fall of the Usurper一书）简而言之，尤瑟普势力的最终灭亡和皇帝的努力没太大关系。这一局部地区的大获全胜反而助长了对看起来贫弱无力的帝国的敌对情绪。

塞弗勒斯二世之子和继承者，尤里尔五世展现了帝国潜在的力量，成功扭转了这种观点。为了将帝国上下的注意力从内乱中转移出来，尤里尔五世从第三纪元268年初登皇位伊始，就发动了一连串对外侵略战争。尤里尔五世在271年征服了洛斯克里亚（Roscrea），276年征服卡斯诺奎（Cathnoquey），279年征服耶尼赛亚（Yneslea），284年征服埃斯罗涅（Esroniet）。到了第三纪元288年，他发动了毕生最为雄心勃勃的事业——征服整个阿克威尔大陆王国。此役最终功败垂成，两年之后尤里尔五世也在爱奥妮斯（Ionith）战场上客死阿克威尔。不过尤里尔五世依然享有极高的声望，被认为是仅次于泰伯的两位武功最为显赫的塔姆瑞尔皇帝之一。

从尤里尔五世的幼子开始，以下最后的四位皇帝将在本书的第四卷中详述。

卷四

Volume Ⅳ



本书的第一卷简要地记叙了从泰伯大帝开始的赛普丁王朝最初的八位帝王。第二卷讲述了红钻战争和战后六位皇帝。第三卷讲述了接下来三位皇帝的艰难岁月：失败的尤里尔四世、无能的塞弗勒斯二世，和英雄的尤里尔五世。

当尤里尔五世客死在隔海相望的遥远敌国阿克威尔时，尤里尔六世年仅五岁。实际上，尤里尔六世就是在其父行将出征阿克威尔之前不久降生的。尤里尔五世唯一的其他子女，就是他与庶民通婚所生的一对孪生姐妹：茉莉莎(Morihatha)和爱娃莎(Eloisa)，她们双双在尤里尔五世离开一个月之后降生。尤里尔六世在第三纪元290年加冕称帝。皇帝的母后托妮卡(Thonica)随即获得了有限的摄政权，直到尤里尔六世成年后还政于朝。元老院依然操纵着实权，一如他们自卡塔瑞雅一世女皇时期以来的那样。

元老院是如此享受无拘无束、无休无止地定立法规(并从中谋利)的自由，以至于尤里尔六世直到307年，也就是他22岁时才获准执掌大权。多年来，他虽然一直在慢慢地向权力中心靠近，但元老院和太后都对他缚手束脚，甚至他母后都沉溺于有限摄政权不愿自拔。他刚上台的时候，政府官僚机构除了皇帝的否决权之外，基本没有给他什么实权。

但他频繁而充分地利用了这一否决权。到了313年，尤里尔六世已经可以充满自信地夸耀自己是塔姆瑞尔敌国实至名归的统治者了。他运用致命的间谍网和戍卫部队来恐吓和胁迫元老院的顽固份子。他同父异母的妹妹茉莉莎(并不奇怪地)是他坚定的盟友，尤其是她嫁给寒冬堡的领主巴龙·伍尔夫·葛森(Baron Ulfe Gersen)之后，她获得了相当可观的财富和影响力。正如贤者尤佳里奇(Sage Ugaridge)所言："尤里尔五世征服了埃斯罗涅，而尤里尔六世征服了元老院。"

尤里尔六世不幸在一次坠马事故中不治身亡，即便是顶尖的帝国医师也无力回天。他挚爱的妹妹茉莉莎继承了帝国皇位。在她25岁的时候，她被(众所周知自私的)外交官们形容为塔姆瑞尔大地上最美的存在。她学识渊博，神采奕奕，活泼好动，还是一个训练有素的政客。她将天霜省的大法师(Archmagister)请回帝都，将其任命为自泰伯·赛普丁时代以来第二任帝国战法师。

茉莉莎完成了其兄开创的业绩，将帝国中央行省的政府真正置于女皇(和后来的皇帝)掌控之下。但在帝国行省之外，帝国正在潜移默化中走向分裂。自她祖父塞弗勒斯二世以来，起义和内战就肆无忌惮地愈演愈烈开来。茉莉莎发动了经过周密策划的反击战，逐步将叛乱的亲王诸侯一一收复，期间一直避免自身的过度扩张。

尽管茉莉莎的在军事上的成就可圈可点，但她谨慎的战略节奏常常激怒元老院。一个亚龙人元老院议员托瑞寇·罗慕斯(Thoricles Romus)对她拒绝向受困的黑沼省派兵增援而恼羞成怒。众人相信正是他雇佣了刺客，在第三纪元339年谋害了女皇。罗慕斯被草草审判并处决，尽管到最后他仍坚称自己是无辜的。

茉莉莎的儿女无一健在，爱娃莎更是早在四年前就因高烧而去世。爱娃莎时年25岁的儿子贝拉哥斯于是加冕为贝拉哥斯四世。贝拉哥斯四世继续着姨妈的事业，逐渐将位置紧要而又违逆的诸侯国、公爵领、男爵领一一收归自己的羽翼之下。他深得茉莉莎沉稳自信的风范和谨慎的战略步调——遗憾的是，他未能取得姨妈那样的成功。诸侯列国长久以来不受拘束惯了，就算是一个仁政的帝国联盟也让他们觉得不胜厌烦。尽管如此，在贝拉哥斯辞世，他长达四十九年的统治宣告终结之时，塔姆瑞尔帝国已经比尤里尔一世以来任何时候都更接近统一。

我们当朝的皇帝，尊贵而威严的尤里尔·赛普丁七世陛下，是贝拉哥斯四世之子。他拥有其曾姨妈茉莉莎的勤政，拥有其舅公尤里尔六世的政治才华，拥有其曾伯父尤里尔五世的军事头脑。他继位统治二十一年来，为塔姆瑞尔帝国带来了正义与秩序。但在第三纪元389年，他的帝国战法师贾格·萨恩(Jagar Tharn)背叛了他。

尤里尔七世被软禁在了萨恩创造的界域之中，而萨恩则利用幻术系魔法将自己的容貌变化为了皇帝的样子。在接下来的十年里，萨恩只会滥用皇权，却没有继续尤里尔七世重整河山的宏图。萨恩伪装龙颜的这十年间，到底达成了怎样的目的和个人企图目前尚未完全大白于天下。在第三纪元399年，一位神秘的战士在帝国皇宫的地牢中击败了战法师，将尤里尔七世从异次元界域中解救了出来。[★尤里尔七世被囚禁一事便是游戏第一作《竞技场》的剧情]

在获释还政之后，尤里尔·赛普丁七世为重新一统塔姆瑞尔大陆的事业而忙碌。萨恩的干扰的确中断了这伟大的进程——但近年来的迹象表明，泰伯·赛普丁治下的黄金时代，有望再次神圣地降临塔姆瑞尔大地。

第三纪元405年，尤里尔·赛普丁七世派了一个神秘的间谍去调查莱山德斯王(King Lysandus)的死因，发现了一封皇帝遗留给匕首雨女皇的信。第三纪元417年，皇帝发现莱山德斯王并非在克莱涅之战(Battle of Cryngaine)中死于前哨城的军队，而是路尽城的一个小贵族伍德波恩(Woodborne)出于政治目的的谋杀。此后，该间谍又帮助皇帝重新激活了在泰伯时代，用来结束第二纪元的矮人神器"纳美甸"(Numidium)。间谍取得了用来控制神器的泰伯·赛普丁徽章之后，高岩省和落锤省的六个势力各怀鬼胎地来争夺徽章。最后的结果却无人知晓，成了永远的迷。[★间谍一案便是游戏第二作《匕首雨》的剧情]

第三纪元427年，一种古老的诅咒"枯萎病"(Blight Curse)开始在整个晨风省蔓延。一位不知名的英雄经过了"七次试炼"，最终消灭了长期在塔姆瑞尔隐匿的恶魔答戈斯·厄(Dagoth Ur)，枯萎病也随之消失，晨风省恢复了往日的宁静。[★枯萎病一事便是游戏第三作《晨风》的剧情]

第三纪元433年，一群身份不明的狂热教徒突然袭击了皇帝尤里尔·赛普丁七世和皇族。皇帝本人侥幸逃脱，在皇家戍卫队"刀锋"(The Blades)的护卫下，皇帝来到帝国监狱的密道，准备从这里逃走。不想就在地下密道中，皇帝还是被刺客追杀遇害。与此同时，帝国各地开始出现一扇扇可怕的"地狱之门"(Oblivion Gate)，打通了正常世界和湮灭位面，黛卓拉魔物一个个出现在塔姆瑞尔大地上。一个跟随皇帝的囚犯受到皇帝遗命，取得了象征帝国统治者权力的世袭神器"王者魔坠"(Amulet of Kings)，他的使命是找到最后一位继承者，也就是王子的下落……[★湮灭地狱一事便是游戏第四作《湮灭》的剧情]

这一年，便是第三纪元的终结之年。

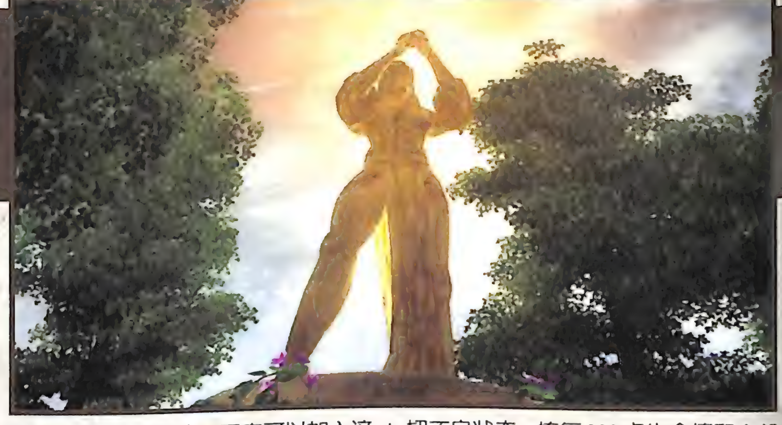


上古卷轴·第三卷

帝国宗教与信仰

九大圣神

The Nine Divines



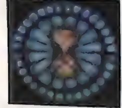
你不妨查看一下上文的编年史，其中提到在帝国第一纪元，赛洛帝尔的女皇爱莉莎根据诺德人信仰以及之前白金塔统治时期人类的宗教，创立了“八大圣神”信仰（Eight Divines）。那么这“九大圣神”又从何而来呢？没有错，那新增的一位神，正是后来第三纪元的创始者，赛普丁王朝的建立者，帝国有史以来最伟大的帝王——泰伯·赛普丁。

实际上，即便到了大一统的第三纪元时期，帝国各省份人民的宗教信仰依然存在着很多区别。（在《上古4》游戏中）在赛洛帝尔的帝都，你能听到很多路人总是以“愿九大圣神赐福”作为谈话的结束……但在一些保守的地区，如匕首雨一带，人们依然信仰八大圣神，到处都是五位男神和三位女神的神庙和祭坛。每个公民都可以通过加入教会的形式，专门侍奉一位神灵。

情况到了晨风省又有些特殊。一些黑暗精灵不可思议地把泰伯·赛普丁和八位艾卓拉（Aedra）神秘地并列在了一起，创立了“帝国教团”（Imperial Cult）。这一教派不再单独设立供奉某位神的庙宇，秘宗的教士把这些神灵全部集中在一处称为“帝国神祠”游戏三代《晨风》中，玩家可以加入这个组织）

我们再将目光回到中央行省赛洛帝尔，这里的教堂全心全意地祭拜着九大圣神。赛洛帝尔省的八个主要城市，每座都供奉着一位圣神。每个帝国公民都可以在这些教堂的祭坛前跪拜祈求圣神的祝福。

宗教信仰在《上古卷轴4》中表现得非常细腻。在游戏中你只要在圣坛前切不良状态，恢复200点生命值和全部魔法值。如果你的足迹踏遍了九大圣神在中央行省所有的教堂（Chapel）和路边祭坛（Wayshrine），那么你就可以前往任何一座教堂获取一个全新的魔法：香客之福（Pilgrim' s Grace），能给你的八大基本属性全部增加10点奖励，持续时间五分钟——这无疑是对你虔诚信仰的最好奖励。以下就是“九大圣神”的真面目——



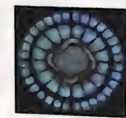
阿卡陀什 Akatosh 时之龙神

The Dragon God of Time



阿卡陀什是九大圣神的主神，也是每个塔姆瑞尔宗教教派都有的两位主神之一。（另一位是洛可汉，Lorkhan。九大圣神信仰主要在中央行省赛洛帝尔及其周边盛行）阿卡陀什被广泛信仰为从创生之地（the Beginning Place）诞生的第一位神灵。在他出现之后，其他的灵才更容易地找到各自的存在方式，然后世界的各种神灵才出现。他是赛洛帝尔帝国的最高神祇，他也祝福此地永葆坚贞、永不屈服的品格，和光照万世的法度。

祝福属性	魔法值和速度
主祭教堂所在城市	Kvatch



阿恺 Arkay 生死轮回之神

God of the Cycle of Birth and Death



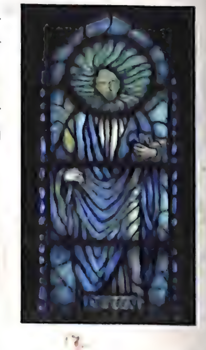
九大圣神崇拜之一，在其他地方也广有信众。阿恺在某些地区甚至比他的父亲阿卡陀什还要重要，比如某些地方时间并不重要，或对一般信徒来说时间这样的概念太过深奥等。他也是埋葬和丧礼之神，有时也和季节相关。祭拜他的教士都是死灵系巫术和各种形态的不死亡灵的强力对手。据说在洛可汉命令（强迫？欺骗？）众神创造出世界之前，阿恺并不存在。也由此，他有时也被称为“死神”。

祝福属性	生命值
主祭教堂所在城市	Cheydinhal



蒂贝拉 Dibella 美神

Goddess of Beauty

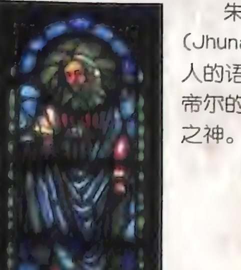


九大神圣中最流行的神之一。在赛洛帝尔省，崇拜她的各种教派甚至接近一打（十二个），有些全是女信徒，有些则由艺术家和美学家组成，甚至还有沉溺于色情艺术的专业人士。

祝福属性	个性
主祭教堂所在城市	Anvil

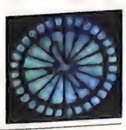
朱里亚诺 Julianos 智慧与思辨之神

God of Wisdom and Logic



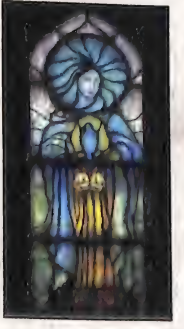
朱里亚诺常被人们和朱纳尔（Jhunal）连系起来，后者是诺德人的语言和数学之父。他是赛洛帝尔的文学、法律、历史和辩论之神。

祝福属性	智力和魔法值
主祭教堂所在城市	Skingrad



恺娜瑞斯 Kynareth 空气女神

Goddess of Air



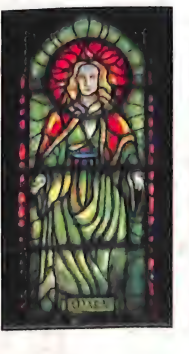
恺娜瑞斯是空气精灵中的最强者，是掌管天堂、风、元素和一切看不见的空气之灵的女神。她是水手和旅人的守护神，人们在祈求吉祥的出生星座和日常生活中的好运气时呼唤她的名字。在一些传说中，恺娜瑞斯据说是最早同意洛可汉创造死亡位面计划的神灵，并在混沌中提供了这一空间。她也和降雨有关，据说只有在去除洛可汉的天神之火后，才会发生下雨的现象。

祝福属性	敏捷
主祭教堂所在城市	无



玛拉 Mara 众神之母兼爱神

Mother-Goddess and Goddess of Love



基本上是位全民皆信的女神。她源于神话时代的生殖女神。在天霜省，玛拉被认为是恺恩（Kyne）的女仆。在帝国大部分地区，她被景仰为众神之母。她有时会和尼迩（Nir），“阿努之妻”（Anuad）联系起来，后者被认为是宇宙之阴气，是创造之母。根据不同的教派信仰，她被认为嫁给了阿卡陀什或洛可汉，或同时侍奉两者。

祝福属性	意志
主祭教堂所在城市	Bravil





斯坦达 Stendarr 慈悲之神

God of Mercy

斯坦达是正义力量和宽容胸怀的守护神。他还是文职官员和统治者的感召者，帝国军团(Imperial Legions)和遵纪守法公民的守护神。斯坦达从诺德人的一位怜悯和正义之神演化而来。他据说在晚年曾经帮助过泰伯·赛普丁。在早期高等精灵的传说故事里，斯坦达是人类最早的道歉者。



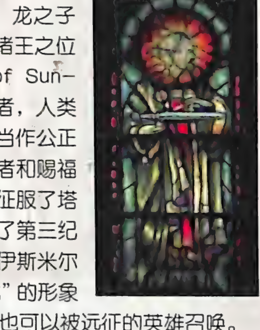
祝福属性	耐力
主祭教堂所在城市	Chorrol



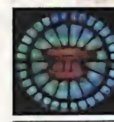
塔罗斯 Talos 战神与管理之神

God of War and Governance

塔罗斯，即泰伯·赛普丁(Tiber Septim)，龙之子(Dragonborn)，分裂诸王之位(Heir to the Seat of Sundered Kings)的继承者，人类最伟大的英雄之神，被当作公正统治和市民社会的保护者和赐福者崇拜。泰伯·赛普丁征服了塔姆瑞尔帝国全境，开创了第三纪元和第三帝国。当他以伊斯米尔(Ysmir)，即"北方巨龙"的形象出现时，泰伯·赛普丁也可以被远征的英雄召唤。



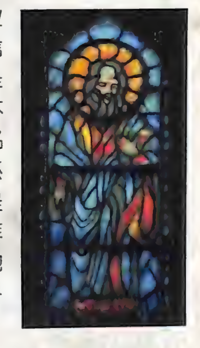
祝福属性	力量
主祭教堂所在城市	Bruma



时尼刹 Zenithar 工商业之神

God of Work and Commerce

时尼刹是财富、劳动、商业和沟通之神。祭拜他的信徒相信走向和平和繁荣的道路，应该是勤恳地工作和诚实地敛财，而不是通过血腥地战斗。时尼刹的名字情有可缘地和时(Z' en)联系在一起。在帝国中央行省，他是商人和中产阶级贵族理想的崇拜对象。他的崇拜者声称，不管他的起源多么神秘，时尼刹都是一位"永远会笑到最后"的神。



祝福属性	运气
主祭教堂所在城市	Leyawiin

其他信仰

实际上在塔姆瑞尔大地上还存在着许许多多别的信仰，包括各种教派、教团，乃至邪教组织。可以说，只要有一个具有法力的灵运行于大地，即便不成为神，也一定会有人崇拜。从历史上看，宗教势力也一直是在帝国许多战役和历史性事件中起到关键作用的力量。

上古卷轴·第四卷 帝国天文与历法

塔姆瑞尔帝国月份

塔姆瑞尔月份	对应月份	塔姆瑞尔月份	对应月份
晨星月 Morning Star	一月	高月 Sun's Height	七月
日出月 Sun's Dawn	二月	结种月 Last Seed	八月
初种月 First Seed	三月	心火月 Hearthfire	九月
雨手月 Rain's Hand	四月	霜降月 Frost'	十月
再种月 Second Seed	五月	日暮月 Sun's	十一月
中年月 Mid Year	六月	晚星月 Eveni	十二月

塔姆瑞尔主要的全国性节日

晨星月1日 新生节

New Life

每年塔姆瑞尔人民都要庆祝新年，全国上下都会欢庆这个节日。不过按照惯例皇帝会在新生节的致辞中提高新年的税率，惹得民众怨声载道。

晨星月15日 南风颂

South Wind

每年晨星月15日，每座庙宇里都挤满了患有各种小疾病的塔姆瑞尔人民，而帝国各种信仰和教派的人们都会被施行免费的治疗服务。因为平时看病即使只有很少的费用也让大多数人支付不起。这一天被称为"风调雨顺的南播种季节"。

日出月16日 心之日

Heart's Day

这是全塔姆瑞尔要庆祝的"心之日"。每家每户都会唱起《情侣谣》(Legend of the Lovers)给年轻的一代听。为了祝福这些年轻的情侣，全帝国的每家旅店都会为访客提供一间免费的房间。由于对情侣们如此慷慨的传统，所以这天永远是春光最明媚的日子。

初种月7日 第一次播种节

First Planting

塔姆瑞尔上上下下都会庆祝春天第一次播种的日子，期待秋天的丰收。这是个万物苏醒的节日，既是为了农作物也是为了庆祝节日的男男女女。邻居们都藏起了以往的过结，敞开心扉，坏习惯也被抛弃，疾病被治愈。庙宇里的神职人员这一天也提供全天免费治疗，为人们解除病痛、毒素、麻痹和帝国大地上其他的烦恼。

雨手月28日 小丑节

Jester's Day

注意啦，今天是塔姆瑞尔帝国的小丑节，所有打扮得滑稽可笑的家伙都已经塞满了大城小镇的大街小巷了。就好像是忽如一夜的强大魔法，就算是最不苟言笑、不动声色的官僚、元老院议员也有可能和你开玩笑。盗贼公会在这天尤其要特别注意，因为每个人都特别想摸别人的口袋。

再种月7日 第二次播种节

Second Planting

今天是无上荣耀的第二次播种节的庆祝日。这天和第一次播种节很像，所以相对于第一次播种节的进展也就只是精神概念上的进展而已。庙宇依然开放免费的医疗，是全年的第二次也是最后一次。由于如今是太平年月，没有什么战争冲突，所以如果是战斗造成的刀伤等等，可是照样要收全额医药费的哦！

中年月16日 年中庆典

Mid Year Celebration

今天是一年中对半开的日子，传统的年中庆典的日子。这一天的过法又是





皇帝宣布提高税收，庙宇半价接客之类的俗套庆祝方式。要知道很多备受祝福的人都自信满满地进了地下城，实际上根本没有准备充分。所以这个本该欢乐的日子，恐怕突然就可以变成一个沮丧而悲剧性的日子。

中年月 24 日

泰伯诞辰

Tibedetha

"Tibedetha"是古塔姆瑞尔语中"泰伯生日"的意思。这位开天辟地的帝王如此著名，因此他的生日也成了家乡人大举聚会庆祝的节日。不过根据历史记载，泰伯·赛普丁实际上在离开挚爱的家乡之后就再也没有回去过。

日高月 10 日

商人节

Merchants's Festival

今天是商人的节日，所以全塔姆瑞尔大大小小的商铺、市场都至少要以半价优惠来酬宾庆祝。唯一不受这个规矩束缚的商店就是法师公会，他们的价格体系依然不变。大多数需要魔法物品的公众都会再等上两个月，到"烛话节"的时候再把购物清单列出来。

日高月 20 日

夏休

Sun's Rest

如果你要在今天买什么东西的话，那只能等到明天了。因为今天所有的商店都关门——今天是夏休。当然，所有城市里的庙宇、酒馆和法师公会等设施都还照常开门迎客，但大多数民众都会选择这一天放松身心，而不是买卖或祈祷。这说起来有点不方便，不过商人公会可是会严厉处罚这一天做生意的商店的，所以大家也就认了。

结种月 27 日

丰收节

Harvest's End

没有比这一天更能燃烧起塔姆瑞尔帝国民众的激情来的了。丰收节！整年的工作都忙完了，从播种、耕耘到采摘。现在是享受丰收果实的时候了，就算是路过丰收地区的旅人也会被邀请到农家里去。酒馆整天提供免费的饮料，在即将到来的冬季之前做最后的放纵。在丰收节当晚最常见的情景莫过于很久没吃饱的农民手忙脚乱地拼命往嘴里塞东西，然后在小村的广场上病倒。

心火月 3 日

烛话节

Tales and Tallows

没有比心火月三日的这个节日更能把塔姆瑞尔帝国的人们一分为二的了。一小部分年纪最大的，疑神疑鬼的老头老太在一天整日不说话，就怕死人的冤魂会从他们的嘴巴里钻进他们的身体。不过大多数帝国子民都愿意欢度这个日子，并昵称这天为"烛话节"……就算是最乐观胆子最大的人也会害怕晚上走上塔姆瑞尔各大城市的街道。因为人人都知道今晚那些街道是留给死人们的。只有法师公会能彻底享受这一天。为了庆祝一门最古老的魔法学派之一——死灵系魔法，这天所有的魔法物品都以半价出售。

霜降月 13 日

女巫节

Witches's Festival

这是整个塔姆瑞尔大陆法师社团的节日。每家法师公会都会大开方便之门，为各种具有魔法属性的物品免费重新补充能量；而售卖的各种魔法咒语都只收取半价。而鬼神学家、召唤师、女巫、男巫，还有灵怪学家都会在城外热热闹闹地交流各种逸闻传说，而他们一时兴起创造出或召唤来的鬼怪，很有可能会在塔姆瑞尔永远存在下去……聪明人绝不会在那天晚上选择出门的。

霜降月 23 日

碎钻祭日

Broken Diamonds

第三纪元121年的这一天，女皇金泰拉·赛普丁二世惨遭杀害。她的死一直为格伦角民众老记，所以这一天被称为"碎钻祭日"。这一天整个塔姆瑞尔的皇室成员都会用静默祈祷的方式来纪年这位先王。

霜降月 30 日

皇帝寿辰

The Emperor's Birthday

每年皇帝过大寿的日子都是最主要的节日之一。盛大的狂欢游行让举国上下一片欢腾，而塔姆瑞尔的贵族们也纷纷骑上马背，享受一年一度的"地精追杀大赛"（Goblin Chase）。

日暮月 20 日

武士节

Warriors Festival

塔姆瑞尔帝国大多数地方的武士、咒法师和盗贼都会来到武器店和铁匠铺，因为今天所有的武器都以半价优惠。不幸的是，低廉的价格也吸引了很多菜鸟屁孩来抢购他们平生的第一把剑，很多原本安静的小巷在那一天都能听到舞枪弄棒的嬉闹声。

晚星月 15 日

北风颂

North Wind's Prayer

这个节日和年初的"南风颂"正好遥遥相对，是在获得了一年的好收成和不太残酷的冬天之后向神灵感恩的日子。庙宇照例提供免费的祝福和医疗服务，而香火钱则只要减半。

晚星月 30 日

旧生节

Old Life

帝国每年的最后一天也是最后一个节日，被称为"旧生节"。许多人都到庙宇中忏悔自己的过去。还有的人更进一步，作为年末的最后一项活动，他们听说教士能够让他们挚爱的亲友复活，而不收取任何费用。信徒们似乎不太相信这种乐善好施的举动，尽管近来他们依然疯狂地排队来等候这项服务。过了这一天，新的一年就又周而复始啦！

上古卷轴·别卷

实在有太多内容无法穷尽。在本篇专题的最后，又包见缝插针地引出最后两个有趣的"别卷"。点点滴滴，都能让你重新发现原以为很熟悉的《上古卷轴》！

上古卷轴

The Elder Scrolls

说了这么多《上古卷轴》的世界设定，那么到底什么是"上古卷轴"？

没错，"上古卷轴"在游戏中的确存在，是写满了预言和神谕的一种上古神器，能告知世人一切已经发生的，或将要发生的一切。泰伯·赛普丁创立的赛洛帝尔僧侣教团（Cyrodilic Moth priests）是上古卷轴的守护者，他们以哲理之神朱里里诺为主神。要唤醒上古卷轴的力量，这些僧侣要通过一连串复杂的仪式。仪式对特定的时间和空间都有严格要求。这些卷轴据传都被保存在帝都中，很有可能就是在档案之厅（Hall Of Records）里，那也是皇宫的重要组成部分。

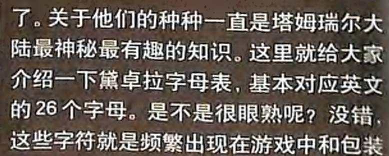


▲系列最新作品《上古卷轴Ⅳ 湮灭地狱》中出现的上古卷轴。

黛卓拉字母表

Daedric Alphabet

黛卓拉是存在于湮灭地域位面（Oblivion）的魔族，自神话时代就出现了。关于他们的种种一直是塔姆瑞尔大陆最神秘最有趣的知识。这里就给大家介绍一下黛卓拉字母表，基本对应英文的26个字母。是不是很眼熟呢？没错，这些字符就是频繁出现在游戏中和包装上的神秘符号。注意这只是字母，而不是魔族的语言。《上古4》的外包装上那个奇特的符号还记得么？那就对应英文字母中的"O"——指的自然是Oblivion了。





向世界杯致敬

《实况足球》的世界杯情结

■实况足球同盟原创组 aleale

从系列发售之初,《实况足球》就和世界杯有着千丝万缕的联系，SFC 上《完美十一人》的剧情模式无疑就是在向 1994 世界杯致敬。到了 1998 世界杯之前,《胜利十一人（编注：以下简称 WE）3》更是以“世界杯法国 98”为副标题表现了对世界杯的敬意，随后，采用日本国家队核心成员为“《实况足球》系列”代言和以世界杯经典片段作为片头 CG 的手法都让《实况足球》和世界杯更加融为一体，不久前刚刚发售的《WE10》还增加了“世界杯挑战”模式，让玩家从外围赛打起逐步体验艰苦的世界杯征程。这就是《实况足球》——一个频频向世界杯致敬的游戏。

在2006世界杯鏖战之时，在“《实况足球》系列”诞生十周年之际，也让我们向世界杯致敬，向《实况足球》致敬！

1994 伟大的历程由此开始

1 94世界杯的点球遗憾

1994年6月，世界杯在美国举行。共有147个国家和地区参加了预选赛，其中24支球队入围决赛圈。不看足球的美国人却举办了最成功的一届世界杯，虽然这一届的决赛仍显沉闷，但整体的观赏性和进球数均有所提升。

1994年的这个夏天，是球王马拉多纳在世界杯上的最后一次精彩表演，这也是新老交替的一届世界杯。在小组赛头两场，球王率领着阿根廷队，先是4比0大胜希腊，然后2比1击败尼日利亚，马拉多纳和他的队友打出了疯狂的攻势足球，而球王在对希腊破门后对着摄像机怒吼，成了这届杯赛的经典镜头。然而，在6月28日马拉多纳药检呈阳性，违禁成分是麻黄素，球王的世界杯表演嘎然而止。


■球王在94世界杯上最后的怒吼。这也是世界杯新时代的开始。

不过，世界杯的传奇仍在继续，在马拉多纳离开之后，一个新的世界杯偶像正在诞生……

蓝衣军团的罗伯特·巴乔几乎重演了球王在1986年单骑闯关的世界杯奇迹。意大利在小组赛中跌跌撞撞，仅以第三名身分出线，但进入第二阶段，他们却找到了自己的灵魂。巴乔在同尼日利亚比赛的最后1分钟站了出来，开始了他“救世主”的使命，对尼日利亚打进两球、对西班牙攻入致胜球、半决赛2比1胜保加利亚，靠的又是巴乔的两个进球！但命运却在7月17日决赛中的点球大战——巴乔射门后的那一瞬间定格：

那一刻，他深深地吸了一口气。承载着意大利举国上下的期望，走向罚球点。他用眼角悄悄地瞄准了球门的左上角，优雅地奔跑、触球——球画出一道漂亮的弧线，划门而出，飞向加利福尼亚的天空。


■巴乔射失点球后的忧郁背影。

巴西队的守门员塔法雷尔双膝跪地，双手向天，兴奋地为赢得世界杯而感谢上帝。而与之形成鲜明对比的是，巴乔那双地中海般深邃的眼睛却无助地望着绿茵，他叉着腰，脑后的马尾辫也失去了往日的飘逸，如同主人的背影般变得如此落寞。

于是，我们记住了1994的那个夏天，记住了这个点球的遗憾，也记住了这个神奇同时忧郁得让人心痛的马尾辫。

而在日本国内的足球界，1993年开始的第一年日本职业联赛代替了由企业队参加的业余联赛，而为了这一个崭新的、可以和日本国球“棒球”争夺视线的足球联赛，日本足协足足准备了十年，日本足协主席川渊三郎代表日本足协甚至喊出了“百年梦想”的足球建设口号。J联赛在重金吸收参加1994世界杯的老将加盟的同时，也着力加强青少年足球的后备力量建设。在宣传上，一部名为《队长翼》的漫画（国内又译《足球小将》或《足球小子》）风靡日本，成为影响一代年轻人追求足球这个“百年梦想”的开始。三浦知良作为这个时代日本效力海外高水平联赛的代表，成为众多立志成为足球明星的年轻人的偶像。这个时代，足球游戏的土壤和足球一样，已经开始慢慢走向成熟。

同时，经历了漫画的推波助澜、J联赛的赛制准备，1994世界杯梦幻舞台的球星洗礼之后，《实况足球》也开始逐渐走入第一个黄金时代。



▲大空翼的漫画形象已经深入人心，成为日本新一代球员的足球启蒙教科书。

2 完美十一人

1994年，对《实况足球》来说，是一个梦幻般的开始。

《实况世界足球——完美十一人》（Jikkyou World Soccer：Perfect Eleven，简称PE）于1994年11月11日，以9980日元的价格正式发售。

本作的发售在足球与游戏的双料迷中引起了很大的轰动，其独特的电视实况转播视角，激情十足的足球解说以及球星的个性化特点完美再现，使这个足球运动类游戏瞬间征服了玩家的心，成为足球游戏玩家心中最完美的游戏。

在游戏中，我们可以感受到“《实况足球》系列”最原始的乐趣：抑扬顿挫的实况解说为玩家们提供了观看电视现场转播的真实临场感，从而推动玩家更用心的投入游戏中去。从此，人性化的解说成为“《实况足球》系列”十年来的标志，无论怎么改变，其临场解说的特色更是保留到了现在。

▲《完美十一人》的出现，完美再现了1994世界杯的感动

《PE》中的解说恰如其分地表现出了玩家在游戏中的各种状态，也体现出制作小组独特的幽默细胞：当我们在游戏中按暂停超过一分钟，那么解说就会开始打哈欠；而我们在按了暂停后等待三分钟再解除暂停，那么解说就会说上一句“ようやく”（终于再次开始比赛）；当门将奋力扑救出一个对方射门，解说会兴奋地叫着门将的名字；当然，射门成功则会令解说疯狂地用一个拖长尾音的“GOAL——”将球场的气氛烘托到最高点。



▲充满激情的实况解说是《实况足球》的重要标志之一。

限于SFC主机的硬件表现能力，因此Konami只能以2D画面来表现3D赛场，也就是我们通常说的假3D。而在当时，SFC时代的足球游戏很多，部分足球游戏用了画面缩放的机能，但因其缩放画面有大量的马赛克效应，表现出来的画面比较粗糙，因此在玩家中印象较差。不过，Konami采取2D技术来表现赛场的3D空间，却有以假乱真的绝妙效果，《PE》这部足球游戏被称为“16位主机的足球游戏之王”也算实至名归。

在操作上，《PE》的操作比较复杂。十字键控制方向，ABXY分别是长短传射门加速跑，而同时需要按R进行换人选择。这样的按键设置在当时的足球游戏中是非常复杂的，但也体现了制作者用“复杂按键的完美操作表现足球细节”的理念。这样的制作理念，也一直被后来的《实况足球》继承下来。

《PE》的推出使Konami名声大噪，于是在以后很多年内，凡是打着Konami旗号的足球运动类游戏，都被玩家统称为《实况足球》。

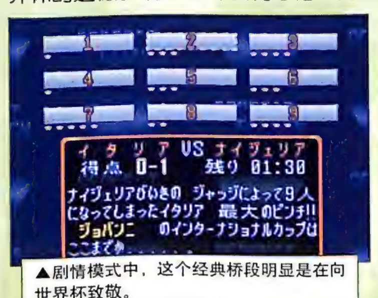


▲《PE》特点突出，以实况解说和特征鲜明的球星吸引了很多球迷

3 “吉瓦尼”的眼泪

精细的操作、激烈的现场解说、华丽的动作，《PE》让人逐步淡忘了世界杯上巴乔的忧郁。不过，在这个足球游戏的世界中也有巴乔，我们可以操作我们喜爱的球星参加比赛。化名为“吉瓦尼”的巴乔和现实一样，是意大利的10号，10号在意大利人心目中是球队最重要的核心球员。于是，巴乔就这样从现实的足球世界走入了我们实况的世界，也成为1994世界杯和《实况足球》初期的代表明星人物。

《PE》中有一个剧情模式，本模式的游戏方法相当独特，而且和现实比赛结合紧密：需要通过玩家的努力改变球场上本队现有的不利局势，从而帮助球队逆转比赛结果，获得胜利。这样的模式中自然少不了模拟世界杯的经典片段，让玩家能够重温足球历史，弥补世界杯的遗憾。制作者并没有忘记巴乔，



▲剧情模式中，这个经典桥段明显是在向世界杯致敬。

并没有忘记1994年的这个几近完美的救世主，于是，有了如下的经典剧情：

剧情一：意大利对尼日利亚，目前比分0：1，意大利落后，离比赛结束还有1分30秒，意大利队被两张红牌罚下去2人，场上只剩下9个人，如此困难的情况下，吉瓦尼（巴乔）能够在世界杯中上演奇迹吗？

这个剧情讲述的是1994世界杯中那个单骑救主的故事：1994年的那个7月5日，意大利对尼日利亚，第65分钟替补西格诺里上场的佐拉在10分钟后因侵人犯规被红牌罚下，意大利以0：1落后，剩下的时间不多。意大利队一直落后到最后一分钟，这个时候的意大利没有放弃，在一连串精妙的配合下，巴乔打进了扳平的一球，为意大利赢得了宝贵的加时赛；加时再战，意大利获得点球，点球由巴乔主罚，只见巴乔足足站了十几秒钟，然后跑动射门，球进了！最后意大利被巴乔以两个黄金般的入球从悬崖边缘救了回来。本场比赛不是结束，却仅仅是巴乔单骑救主的开始……

作为玩家的您，能够用您手中蓝色的巴乔，创造出一个完美的救世主神话吗？《实况足球》以这样怀旧和创造历史的模式刺激着我们逐渐遗忘的那个世界杯，也让我们以另外一种方式在游戏中怀念那位伟大的意大利王子——罗伯特·巴乔。


▲贝贝托著名的摇篮庆祝动作就是这场经典比赛最精彩的瞬间之一。

1994年的世界杯经典比赛不仅仅只有巴乔，四分之一决赛中荷兰对巴西的比赛，也成为了经典中的经典。而在剧情模式中，这一刻也得到了完全再现，玩家将帮助荷兰逆转巴西，从而进军决赛，游戏中的剧情是这样描述的：

剧情二：现在比分1：2，荷兰落后，离比赛结束还有2分钟，只有再进2球，荷兰才能击败巴西！

在1994年那场经典的比赛中，实际过程是这样的：

在1994年的荷兰阵容中，博格坎普、罗伊和维茨格组成了新的荷兰三剑客，风头正锐。小组出线后，荷兰轻取爱尔兰，渐入佳境。1994年7月9日，荷兰在四分之一决赛中遇到巴西，在经历了相对沉闷的上半时后，巴西和荷兰在下半时奉献了最精彩的45分钟。第53分钟，贝贝托左路突破传中，罗马里奥跃起后用脚背将球弹入了网窝。10分钟后，轮到贝贝托进球了。处在越位位置的罗马里奥在中场悠闲地向本方半场散步，迷惑了对手和边裁，贝贝托反越位成功，轻松盘过门将德胡耶破门。接下来，人们看到了世界杯历史上最经典的庆祝动作之一：贝贝托双手作摇篮状跑向边线，罗马里奥和马津霍跑过来并排做出同样的动作，这就是经典的摇篮庆祝动作。不过，荷兰人并没有放弃，仅仅2分钟后，博格坎普就利用一次边线球机会破门，随后在第76分钟，温特的头球撞开了塔法雷尔的大门，荷兰人扳平了。在第81分钟，巴西获得了25米外的任意球。巴西后卫布兰科一脚精确的任意球飞向荷兰大门，弹柱入网。最后巴西以3：2艰难取胜，荷兰梦断世界杯。

而在游戏中，玩家要做的，就是帮助橙衣军团改写历史，不但要扳平比分，而且要赢得比赛的胜利。

在初代的《实况足球》中，制作者以这样的方式向世界杯致敬，我们除了感动，还是感动……

4 战斗十一人

《实况世界足球——完美十一人》一鸣惊人，Konami总公司自然趁热打铁，在1995年推出了《实况足球》二代作品《实况世界足球！战斗十一人！》

1995年9月22日，《实况足球》第二作《战斗十一人》（Jikkyou World Soccer：Fightingt Eleven，以下简称“FE”）发售，本作强化了球星的外貌特征和盘带变速跑等操作细节，球队由前作的11首发＋4替补变为了11首发＋9替补的模式，球员能力也相应地由前作的4项增加为9项。

Konami参考明星球员的动作特点，为游戏中的球员加入了多种独具个性的动作：扣球、急停、加速、眼花缭乱的脚后跟挑球过人和倒挂金钩射门等动作的加入，让比赛细节相当丰富。系列招牌的“实况解说”则有了进一步的强化，同时，球员的个性化特点也在本作中得到更多体现：“忧郁王子”罗伯特·巴乔标志性的马尾辫，“白头翁”拉瓦内利独有的白发，“辫帅”古利特飘逸的发辫以及“金毛狮王”巴尔德拉玛一头爆炸式的金发，这些对球星细节的刻画都让游戏成为另一个经典。实况制作小组KCEO特有的幽默在《FE》中更是表露无疑：无论是狗狗裁判的刚直不阿还是片尾中各种球员跌倒的滑稽动作，都让我们在比赛之余能够会心一笑。

《FE》的操作相对于《PE》则是更加完美，其中最大的变化是加入了变速跑的设定：在《PE》中，我们只有按住Y的时候才能以恒定的速度跑动，而在《FE》中，我们则可以根据按键的轻重缓急来控制队员的跑动速度和跑动距离，同时配合方向键更可以实现在足球中急停急转的效果，这样的设定使得玩家们深深地感受到了足球比赛中盘带的变化，从而大受好评。就这样，各种各样的盘带和变速跑成为了玩家们进阶高手之路的必修课。从操作上来说，Konami的操作变化成功地抓住了玩家的心。

在资料设定上，本作中每队增加到了22名队员，可选择队伍也根据1994世界杯的情况有了大量增加，游戏模式也进行了精心的调整，无论是剧情挑战模式还是联赛模式，都使球迷玩家无不痴迷其中。



■《战斗十一人》让游戏的比赛系统更加成熟。



▲古利特的发辫在游戏中清晰可见。

■古利特效力荷兰国家队时的英姿

▲巴尔德拉玛的一头爆炸式的金发成为早期《实况足球》中的一道亮色。

▲狗狗裁判的刚直不阿，让它成为“《实况足球》系列”幽默的标志，在游戏广告中多次出现。

5 蓝色的救世主

前作中大受好评的剧情模式在本作中得到了进一步强化，和意大利有关的剧情仍然是和世界杯，和巴乔有关。

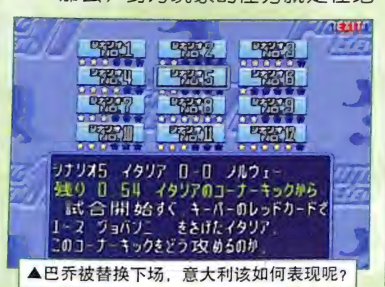
剧情一：意大利对巴西，还有35秒比赛就结束了，意大利的球门球，这是世界杯决赛，面对巴西强大的攻击，只有依靠吉瓦尼（巴乔）的表现了！

本剧情仍然是1994世界杯决赛的重演，当时的情况是意大利和巴西0：0结束比赛，最后的点球决赛中巴乔亲自操刀主罚不入，结果成就了巴西的世界冠军，同时也让我们记住了巴乔那个忧郁的背影。在这个剧情模式中，玩家只能够在短短的35秒之内用意大利完成一个奇迹般的进球，否则就会进入残酷的点球决战，这样剧情模式就会按照真实历史的进程而挑战失败。

剧情二：意大利对挪威，0:0，离球赛结束还有54秒，意大利的角球，意大利门将被红牌罚下，然后意大利将王牌球员吉法尼（巴乔）替换下场，换上的是意大利替补门将，面对如此局面，意大利的这个角球将如何抉择呢？

现实情况是这样的：这是1994年6月23日世界杯的一场小组赛，对战双方是意大利和挪威，上半场进行到20分钟时，对方组织了一次有效的进攻，瞬间便突破了意大利队的防线，意大利队守门员帕柳卡冲出禁区飞身封堵对方的进攻，化解了对方的攻势，但他也因为战术犯规被红牌罚下，意大利队必须换下一名前锋，以10人应战身材高大的挪威人。这时不可思议的事情发生了，主教练萨基居然做出换下队中头号球星巴乔的决定，此举令所有人目瞪口呆，当然也包括巴乔本人。巴乔尝到了苦涩的滋味，他不敢相信自己的眼睛，然而现实就是现实，裁判举起了换下10号的显示牌。巴乔认为萨基一定是疯了，为什么在如此关键的时刻换下他。下场时他感情冲动地质问萨基："你是否会在同样的情况下把马拉多纳换下场？"这种质问太孩子气了，并且于事无补，萨基警告巴乔："不要自以为穿10号球衣有多了不起。"。此事之后，巴乔和萨基的关系开始恶化起来。多年以后的今天，当巴乔临近退役的时候，萨基说了一句耐人寻味的话："巴乔以为主教练是他一个人的，但是主教练其实是大家的……"

那么，身为玩家的任务就是在绝



▲巴乔被替换下场，意大利该如何表现呢？



▲巴乔的马尾辫在游戏中非常好辨别。

对核心巴乔下场之后控制比赛，依照历史的选择操作意大利进球，将巴乔带进决赛。

不可否认，《FE》的剧情模式对于巴乔的个人崇拜更加明显。巴乔当时的地位在世界足坛是如日中天，再加上1994世界杯上那一个经典的瞬间，用实况的方式来纪念世界杯的经典人物，也让球迷倍感亲切。

一个伟大球星的一次闪光可以主宰一只球队的胜负，一个伟大球星也可以成为一只球队的救世主，从1986年世界杯马拉多纳大放异彩开始，到1994世界杯巴乔的精彩表现，开创了足球领域一个个人英雄主义的时代，而在《实况足球》中，充满个人英雄主义的罗伯特·巴乔则是这个时代在游戏中的一个缩影。

《FE》体现了制作者的足球理念：游戏中，变向加速盘带的大幅度强化使个人突破成为了场上最常见的攻击武器，我们在比赛中经常可以看到球星不断地盘球，不断地护球，然后不断地变向突破，进攻成为孤胆英雄最华丽的表现。

1994世界杯让球星的影响力大为增加，而这种球星的个人魅力，也让世界杯闪闪发光，经典的比赛造就了经典的瞬间，而在这同一时代的《实况足球》中，也强烈地表现出一种对世界杯的尊敬，让我们记住1994，让我们用"完美"的态度和"战斗"的方式记住这一次经典的世界杯！



1998 通往法兰西的高速列车

1 98世界杯法国之路

1994世界杯的结果虽然是巴西夺得了最后的胜利，但巴西的战术思想已经悄然发生了重大的变化：用良好的技术控制住球，再由经过欧洲联赛锤炼过的、具有超高的阅读比赛能力的邓加员责全队攻防节奏，不断地跑动，遵守战术纪律，这才是1994年巴西夺冠的最大秘密。


▲邓加的出现，让巴西的"腰"挺了起来。

回头再看1994世界杯后世界足坛的发展，不难看出：世界杯上虽然是巴西夺得冠军，但是其主流打法已经慢慢将个人技术作为战术的基本条件融合了进来。日本足球因为和巴西足球有着千丝万缕的关系，因此到J联赛淘金的前巴西球员以技术流给日本人上了生动的教育课，因此当时日本国内普遍更加坚定了发展技术流的道路，这样的观点和世界足坛的主流趋势有一定差异，但是就处于初期发展阶段的日本本国足球意识而言，技术流是日本足球界进步的基础。

这个时代更多玩家的喜好和日本人崇尚巴西技术流的风格是分不开的，人们还陶醉着"白贝利"济科在J联赛中的超高人气，前園真圣等技术流新人也不断涌现，因此在足球游戏中表现出观赏性很强的个人技术是顺理成章的事情。

PS的出现，使3D化的游戏制作风潮开始流行。能否在新生代主机上制作出超越2D精美画面的3D足球游戏，并且在《FE》续作上继承和发挥实况的优势，这是Konami当年面临最大的挑战，同时也是最大的机遇。

于是，KCET，当时Konami旗下一个默默无闻的制作小组被委以重任：熟悉PS机能，开发PS上3D的十一人足球游戏，名为"胜利十一人（Winning Eleven，以下简称WE）"。众所周知，真实足球中的传球往往要计算到对方防守空档前的提前量进行传球的，而以往的任何足球游戏并没有真正表现真实足球中传球的这个特点，基本上都是面对球员的正面方向进行传球的。威胁球系统的出现，是"《WE》系列"第一次成功模拟出真实足球的特性，这也成为随后《WE》发展中的招牌特性。同时，根据按键时间长短而导致力量大小的力量槽系统也在本作中正式出现，这也使得游戏的操作要求更加精确。



▲《WE97》是"《WE》系列"在PS主机上的初期探索作品，但在当年反响平平。

2 《WE3》春光乍现

在经历了前两作发售的积累后，《WE3》终于在《WE》的历史上爆发了自己应有的活力。1998年的5月28日，《World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 World Cup France '98(世界足球实况胜利十一人3 法国世界杯98，简称WE3WC98)》在世界杯前正式发售。《WE3》在前作J联赛版的基础上加入了更多真实的物理特性：巴西球星罗伯托·卡罗斯长距离助跑任意球和齐达内地中海式的秃头就是在本作中首次加入的。"真实模拟足球比赛"，这个《实况足球》历来强调的重点在《WE3》中开始表现出一种探索真实的气息。

《WE3WC98》着重强化了更加快速的比赛节奏，并且部分模拟了世界足坛上著名球星的细节特点，这样的变化使玩家感到亲切备至。△键威胁球、R1加速跑、□射门、○长传、×短传作为新时代《实况足球》的标准按键，已经替代了SFC当年的ABXY四键操作，在玩家心目中根深蒂固。本作75万的销量也真正显示出KCET开始由探索阶段走向注重游戏性模拟真实的成熟。

98法国世界杯的亚洲区外围赛上，日本凭借号称"野人"的冈野雅行在与伊朗的世界杯外围赛附加赛中的进球，首次打入世界杯决赛圈，同时日本国内也掀起了第二次的足球热潮。

因为冈野雅行的出色表现，制作者在游戏中第一次在日本队中加入速度最大值9的"野人"，同时也因为系统调整的原因，利用速度强行突破成为了《WE3WC98》中最容易实现的进攻套路。《WE3WC98》所表现出的"盘带、速度"这两个特点虽然在一定程度上体现了快速盘带的爽快感，但是在整体感觉上控球太容易和绝对速度太过于强大也令玩家在爽快之余感到一丝不够真实的困惑。

1998年6月10日～1998年7月12日，世界杯在法国举行。这一次，世界杯首次扩军为32只队伍，创纪录的174支球队参加了预选赛，而最后东道主法国夺冠，书写了世界杯新的历史。

阿根廷、荷兰和丹麦用攻势足球给法国世界杯带来了欢乐，巴蒂斯图塔的强力射门、博格坎普的灵巧触球、劳德鲁普兄弟的心心相印，在不同阶段点燃了球迷的激情。英格兰和意大利为本届大赛留下了经典：18岁的金童欧文横空出世，他对阿根廷打进的单骑闯关堪称经典，西蒙尼让贝克汉姆吃到的红牌为英阿之间又添一笔恩怨，同法国队的比赛中，巴乔在射门偏出后掩住了脸，这是他留给世界杯的最后镜头，当然，在点球点上，巴乔弥补了4年前的遗憾，并有了"只有那些有勇气走上罚球点的人才会射失"的领悟。卫冕冠军巴西仍然是大热门，因为他们拥有罗纳尔多、里瓦尔多等进攻天才，进入淘汰赛后，桑巴军团渐入正轨，连克智利和丹麦，并在继1994年后同荷兰的二度交手中凭借点球胜出。不过当决赛中遇到壁垒森严的法国队时，人们才发现了贝贝托的老迈，在罗纳尔多发挥失常的情况下，巴西缺少另一个能够威胁对手的得分点。法国主教练雅凯打造的是一支防守稳固的法国队，德尚、佩蒂特和卡伦布组成的中场防守体系极大地保护了后卫线，整届大赛中法国队7场只丢了2球，是历届世界杯冠军失球最少的一支。依靠整体的防守，法国成为了98年那个夏天的世界冠军。

1998世界杯带给我们的，是凶悍的防守，是整体作战的法国队，也是各具绝技的新晋球星。世界足球的发展也从个人英雄主义时代过渡到了整体足球甚至是防守足球的时代。而在这样一种世界足球理念的推动下，《实况足球》的主流风格向整体足球转变，也就是顺理成章的事情了。

1998年11月12日，KCET在1998世界杯后，推出《WE3》全球版的最终版本：《World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 FINAL Version（世界足球实况胜利十一人3 最终版，简称WE3FV)》。这个版本是《WE》历史上首次在同年推出加强版。而到了后来，一年内在推出全球版之后，再推出一个威力加强版，也成为将来Konami发售《实况足球》的一个经营惯例。

《WE3FV》修正了在98世界杯前发售的《WE3WC98》的一些BUG。同时，KCET继续着自己模拟真实足球的路：世界杯后的《WE3FV》除了针对世界杯真实球队阵容进行了调整之后，更是在操作上下足了功夫，针对前作带球太过容易的弊病，本作通过初步的人球分离系统增加了带球的难度，努力想表现出"通过练习达到完美技术水平"这样的效果，同时在传球自由度和接球自由度上进一步增强，KCET更是在本作中第一次引入L3模拟摇杆控制方向的操作，使得具有三级压感力度感应的L3键在操作上比普通PS手柄那分离的十字键更加细腻，如此改变也更贴近了玩家的心。最后，这个加强版取得了36万销量的好成绩，使《WE3FV》不负"最终版"的称号。


■冈野雅行的出色表现让日本队首次进军1998世界杯决赛圈。

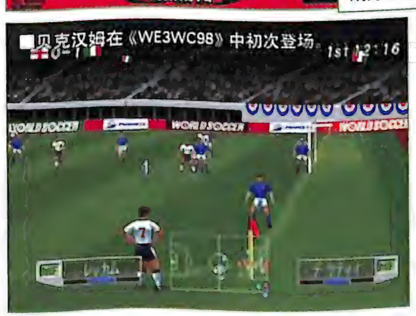
▲在游戏中冈野的速度被设置为最高的9。

▲《WE3FV》对《WE3WC98》的数据进行了更新和系统微调。实际上是对刚刚结束的法国世界杯的总结。



■熟悉的WE3WC98的标题画面

◀《WE3WC98》的出现，让"《WE》系列"首次成为了足球游戏玩家目光的焦点


■贝克汉姆在《WE3WC98》中初次登场。


▲刚刚崭露头角的卡洛斯在实况中首次出现长距离助跑的任意球方式

3 "真实足球"的魅力

1998世界杯后的世界足坛是一个动荡的年代：法国的战术足球取得了最后的胜利，欧洲也开始了新一轮的足球战争。以G14为首的欧洲豪门提出了建立欧洲G14联赛的想法，将欧洲以G14为首的豪门俱乐部组织在一起打欧洲联赛，以赚取更多眼球和经济利益，但是这样的想法自然威胁了欧足联和国际足联对足球产业的绝对控制，因此在激烈的利益冲突之下，这样梦幻般的联赛可能只能存在于我们的幻想中。

然而，在1998世界杯后表现出来的整体防守潮流和G14那梦幻联赛的梦想，却在《胜利十一人4》中表现出新的活力。

流畅的配合、精细的操作、多变的战术，让《WE3FV》已经成为完美足球游戏的代名词，不过，制作者KCET却并没有满足。1999年9月2日，《World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4（世界足球实况胜利十一人4，以下简称WE4)》正式在PS上发售。

《WE4》的出现，颠覆了长久以来实况足球的传统看法。"好难"这个词在《WE4》出现的时候经常出现在我们耳边，为什么感觉到难？主要原因是比较前作《WE3FV》，人球分离的真实模拟更加彻底了，当玩家控制球的时候，稍微不注意就要被对手逼抢丢球，球路的方向更加难以预测。

这样的实况，一时间很多玩家接受不了，习惯于在慢节奏的比赛中不断将球控在脚下的玩家们自



▶《WE4》才是在技战术上对1998世界杯后世界足球潮流的真实再现。

然开始抱怨。但是这样的游戏，又有什么不好？拼抢更加激烈，要求我们像真实的足球比赛这样多传球、多和队友进行配合，而不是一个人作为孤胆英雄在球场上单打独斗。节奏的加快带来的是短暂的不适应，当细心的玩家掌握了《WE4》的快节奏之后，才突然发现：其实在激烈的对抗中能够控制球，在通过适应高速比赛中的控制球，这样的通过“大量练习达到提高水平”形成的成就感，才真正体现了KCET的良苦用心。

▲《WE4》熟悉的标题画面，背景上头球争夺的画面，预示着头球将在本作占据重要地位。

《WE4》是革命性的一作，也是1998世界杯后《实况足球》风格变化最大的一作：整体足球体现的是制作者对世界足球趋势的不懈追求，通过大量实战练习，在比赛中掌握激烈拼抢中的各种组合键和技巧是玩家们津津乐道的话题，而大师联赛（MASTER LEAGUE）的首次出现，更是令玩家在游戏中参加计划中的梦幻联赛成为现实，多人对战也在《WE4》中成为可能，《WE》历史性地加入了通过四分插实现的4人同机对战，KCET追求真实的脚步越来越坚定，实现战术性整体足球的理念也越来越清晰地表现出来了。

足球，毕竟不是一个人玩的游戏，有朋友、有配合、才有魅力。

大师联赛的出现，圆了玩家们的一个超级联赛之梦。我们在游戏中可以自由地组建自己心中的梦之队，也使《WE4》的游戏时间大大加强，成千上万的WE粉丝沉迷其中组建自己的梦之队，并且可以通过读取大师联赛俱乐部记录，用自己组建的这只队伍和其他玩家对战交流……

1998年世界杯带给世界的，是整体的足球，带给《实况足球》的，是模拟真实的足球理念。个人英雄主义的足球游戏慢慢退出了历史的舞台，战术、阵形和操作同样重要的《胜利十一人》，在1998世界杯前后，让《实况足球》爆发出第二次辉煌，《WE3》的春光乍现预示着：一个新的实况时代正逐步形成……



▲随后Konami发售的《WE2000》仅仅属于数据更新的冷饭作品。

2002 东道主的盛世庆典

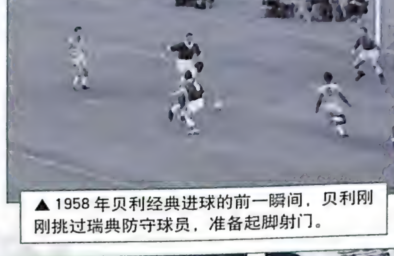
1 重温经典时刻



自《WE4》开始，Konami就在游戏开始前加入了CG片头，这种变化让玩家们在进行比赛的同时，也看到了制作者充分的诚意。于是，CG片头作为“《实况足球》系列”的一项要素保留了下来，而在历代的CG片头中，也表达了制作者对足球、对世界杯的敬意。不过，描述世界杯最经典的片头CG，却出现在《WE5FE》中……

这是一场雇佣军对魔术家的较量，瑞典队中很多队员都来自意大利的职业联赛，而开赛后巴西人已经用他们的技巧征服了观众。决赛的下半时属于17岁的贝利：在第55分钟，贝利在对方禁区前沿接队友的长传，用脚背将球挑过头顶，晃过三名扑上来的瑞典后卫，随即转身左脚凌空抽射，未等门将斯林索反应，球已直蹿大门右下角，瑞典人被这记精彩入球折服了，现场的瑞典观众用情不自禁的掌声和惊叹来祝贺贝利的精彩表现，他们甚至认为自己的国家队输给拥有瓦瓦、迪迪、扎加洛、加林查、贝利这批明星的巴西队是一种荣耀。多年后，贝利仍称这个进球是他最难忘的一个，而被他挑球骗过的瑞典后卫帕林也被这个进球所折服。这就是1958年瑞典世界杯决赛的经典时刻。

同样经典的，还有66年的世界杯决赛。1966年7月30日，温布利大球场，英格兰对德国，伟大的博比·查尔顿对崭露头角的贝肯鲍尔，整场比赛打成2比2平局，进入加时赛。这时，那个令全世界争论至今的进球在第101分钟到来。英格兰右路传中，赫斯特停球后转身劲射，皮球弹在横梁后下坠，砸在球门线处弹出……球进了吗？22名场上球员几乎都拥向了主裁判丹尼斯，后者跑向边线，在那里，苏联巡边员巴克拉莫夫给出了肯定进球的点头示意，丹尼斯随即将手指向中圈，进球有效，3比2！这个充满争议的进球让后人争论不休，直到今天，这个球都是世界杯历史上最著名的悬案。


▲1958年贝利经典进球的前一瞬间，贝利刚刚挑过瑞典防守球员，准备起脚射门。

1958年世界杯巴西夺冠后，贝利喜极而泣。


1966年的世纪悬案，球进了吗？


▲1974年决赛中两位大师（克鲁伊夫VS贝肯鲍尔）的对抗。

让我们把时间推进到1974年的世界杯决赛，两位大师之间的较量打响。开场仅56秒，克鲁伊夫突破获点球，内斯肯斯一蹴而就，在此之前，西德队员甚至没有碰到皮球。不过贝肯鲍尔没有放弃，布莱特纳随后点球扳平。“轰炸机”穆勒在半场结束前进行了世界杯生涯最后也是最关键的一次投弹，2比1，西德队首捧大力神杯。但除了开场的突破，克鲁伊夫在决赛中发挥平平，福格茨和贝肯鲍尔联手冻结了他。这就是1974年最经典的比赛。

1986年的经典，注定属于球王马拉多纳。四分之一决赛，阿根廷对阵英格兰，在用“上帝之手”从希尔顿头顶打进一球后，马拉多纳用连过五人的精彩进球让我们记住了世界杯上最辉煌的时







▲1986年世界杯，马拉多纳连过五人进球组图。

◀1982年世界杯，7月11日在意大利同西德的决赛中，意大利金童球星罗西破门后欢呼，这是他在连续3场比赛中攻入的第6球，他也荣膺本届世界杯的最佳射手，最后意大利获得世界杯冠军。

刻。而在1982年世界杯赛场上罗西进球后的怒吼，也让我们感受到在世界杯经典时刻的爆发。

这就是历届世界杯的经典时刻，而当我们在《胜利十一人5最终版》上看到如此经典的开场CG时，作为球迷的我们，除了感动还能说什么呢。就在2002世界杯前——《世界足球胜利十一人5最终进化版（World Soccer Winning Eleven 5 Final Evolution，以下简称WE5FE）》，于2001年12月13日在PS2上发售，《WE5FE》的推出，表明了Konami制作人对世界杯的一种态度：他们并没有忘记世界杯的经典，也没有忘记这些经典的镜头。制作小组用近乎朝圣的CG语言再次向世界杯致敬、向足球致敬，这样近乎虔诚的态度也获得了实况迷的一致认可。这样经典的开场CG，再加上出色的系统，虽然并不是世界杯的比赛日，但《WE5FE》在FANS心目中的地位却更加接近经典。



■《WE5FE》的片头动画接近完美。


■片头CG是以球迷开始的。


■1958年决赛贝利著名的挑球过人。


■1966年决赛英格兰的世纪悬案。


■1974年决赛中，两位大师在球场上的对抗。


■1986年球王连过五人的世纪入球。


■1982年罗西进球后开始庆祝。

2 2002韩日世界杯


■韩日世界杯，中国队初次亮相。


▲阿根廷在小组赛被爆冷淘汰，女球迷潸然泪下。


■2002世界杯冠军得主巴西。


▲韩国队对意大利队，图为安贞焕头球破门，将意大利淘汰出局的瞬间。

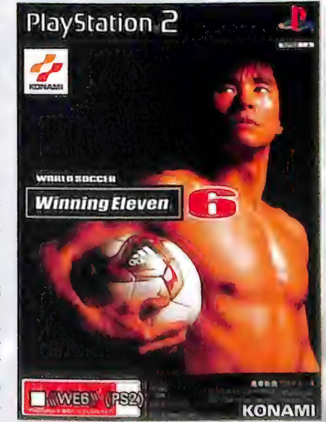
2002年，世界杯首次在亚洲举行。巴西队最终获得冠军，本届杯赛他们七战七胜，成为第一支五夺世界杯的球队，无愧于足球王国的美誉。本届世界杯是一届冷门迭爆的杯赛。早在预选赛阶段，橙衣军团荷兰队未能出线似乎预示了本届杯赛冷门的基调。齐达内的赛前受伤让卫冕冠军法国队在小组赛中步履维艰，揭幕战上法国队0：1输给了塞内加尔，末了拥有当年意甲英超最佳射手（特雷泽盖与亨利）的他们在3场比赛中一球未进，小组垫底；实力强大的阿根廷队在最后一战中被瑞典逼平，惨遭淘汰，阿根廷射手巴蒂斯图塔用一个失望的结果结束了自己的国家队生涯，而他在比赛尚未结束时便流出的眼泪也宣布了他悲剧英雄的命运。

有冷门就有黑马。两个东道主之一的韩国队成为本届赛事最大的黑马，他们先是在小组赛中力克欧洲豪强葡萄牙获得小组第一。八分之一决赛对阵世界劲旅意大利，韩国队在落后的情况下凭借薛琦铉终场前的入球将比分扳平，又在加时赛中由安贞焕力压马尔蒂尼顶入了一粒"金球"，让意大利人在2年前欧洲杯决赛中的恶梦重演；四分之一决赛对阵西班牙，在著名的"红魔"啦啦队自始至终声嘶力竭的呐喊助威声中，韩国队在120分钟内与对方战成0：0，最终韩国人依靠过硬的心理素质点球五罚全中，成功闯入四强。尽管他们的胜利中有一些偶然和其他的成分，但韩国队已经打破了他们的同胞朝鲜队在1966年世界杯中创造的进入八强的纪录。继连续有非洲球队获得奥运会冠军后，韩国队在世界杯中成功闯入四强也正式标志着传统的足球落后地区亚洲和非洲进入了世界足球列强的行列。本届世界杯之后，亚洲球员引起了欧洲俱乐部的足够重视，以韩国人朴智星、伊朗人卡里米为代表的众多亚洲球员频繁出现在了五大联赛和欧洲两大杯赛的赛场。这将对亚洲足球的发展起到不可估量的巨大作用。

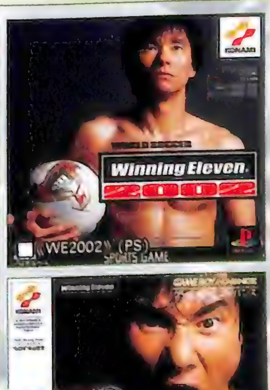
3 代言明星一览

如果说2002韩日世界杯推动了世界足球在亚洲的发展，那么这届世界杯对《实况足球》的意义，就在于世界杯的开展和世界杯球星对实况代言，对《实况足球》的推广起到了相当大的宣传作用。

2002年5月24日，《WE6》正式发售。作为韩日世界杯前一周发售的"宣传用"游戏，游戏的素质是有绝对保证的。出于Konami的努力和其自身商业化的需求，以及世界杯氛围的不断深入，日本国民对足球的兴趣不断加大。游戏不仅首次实现了大多数球队实名，而且在PS、PS2、GBA三大平台同时发售"《WE》系列"新作的空前场面更在商业上获得了空前丰厚的利润，"《WE》系列"已经成为和《潜龙谍影》等重量级作品齐名的镇社之宝了。《WE6》在当时最大限度地表现了游戏与真实之间的魅力，带给了玩家在比赛中无与伦比的成就感，伴随世界杯的举办，《WE6》为玩家带来了一个美好的夏季回忆。事实上，PS和GBA版本的发售对广大玩家而言都应该算是意外的惊喜，当时的PS主机已经逐渐退出了主流游戏机的市场，PS上的"《WE》系列"自《WE2000》之后已经有整整两年没有推出续作，在PS玩家对《WE》续作不抱希望的时候推出的《WE2002》，来得正是时候。尽管操作没有什么变化，不过系列以来第一次（这点是先于PS2版的）支持俱乐部与国家队的对战，还是把PS上《WE》最后的剩余价值也挖走了。




■《WE6》（PS2）



■《WE2002》（PS）

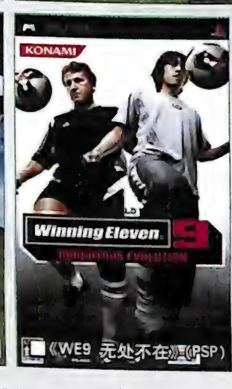
■《WE6》（GBA）

值得注意的是，在这三款《WE》中，Konami首次采用了形象代言人——日本




■济科在足球上以技术细腻著称。







队的三朝元老：中山雅史。当时的日本队由于主教练特鲁西埃对球队的整体更加重视，使得如中田英寿和小野伸二这样的天才选手被排除在了主力阵容之外。而此时大局观和整体意识绝佳的这员老将重新得到赏识，并在那段时间担负起了几乎全部锋线进攻的重任，同时他所领衔的磐田队也在亚俱杯上战绩骄人。他的入选，可以说是实至名归。

随后，《WE7》的代言人则是作为日本队主教练刚刚上任不久的济科，作为日本足球崛起的亲历者之一，济科在日本球迷心目中无疑是神一样的地位，当年济科在日本举行告别赛时，日本的球迷人手一根蜡烛为他祝福的场面至今仍能感动很多人。在济科接任新任日本队教练后，Konami 马上邀请他为《WE7》代言，他的入选打开了教练为足球游戏代言的先河，直到《WE10》中，我们仍然可以看见济科代言的身影。

在中山雅史之后，Konami又邀请日本球星中村俊辅代言日版的《实况足球》。这也为推动《实况足球》的发展做出了一定的贡献。中村俊辅是日本近年来不可多得的足球人才，在日本球迷中具有广泛的号召力，这也是Konami邀请他代言游戏的重要原因。他现正效力苏格兰足球超级联赛的凯尔特人队，最有名的则是精准的长传及任意球，他经常在队中担任指挥官的角色。在效力凯尔特人之前，他曾经效力横滨水手及雷吉纳，在雷吉纳的时候，他在80场意大利足球甲级联赛中射入11球，出色的表现使凯尔特人在2005年7月25日以250万英镑将他收归旗下。而到了《WE9》，Konami实行了双代言人制，邀请济科和中村两人同时出场，无形中借助世界杯英雄的力量拉近了和球迷的距离。

虽然济科和中村在日本球迷中位置重要，但在欧洲球迷心目中，却是法国的亨利、英格兰的特里以及巴西的阿德里亚诺更加知名。因此当《实况足球》开始推出欧洲版的时候，代言人也随之进行了一定的调整，他们都是具有强大品牌号召力的著名球星。


▲《PES5》(《WE9》欧版) 的形象代言人是亨利和特里，他俩在2006世界杯上目前表现尚可。


■阿德里亚诺代言《PES6》，这是X360版开发中的画面。

2006 十年，在轮回间笑看风云

1 英雄们的轨迹

勿庸置疑，世界杯是所有球员梦寐以求的大舞台，每一次的世界杯也是球迷的节日。细心的朋友可能已经发现，《实况足球》中球员的能力数值，新版实况中的新增动作，总是和世界足坛的变化有千丝万缕的联系，而在世界杯前后，这种变动表现得特别突出。这其实也就是"《实况》系列"的世界杯前后2个版本的由来：在世界杯前发售的实况版本，是对世界杯的预测；而在世界杯后发售的最终版，则是对世界杯的总结和前一个版本数值的修正。

如果说化名为"吉瓦尼"的罗伯特·巴乔是1994年发售的超任版实况足球的英雄，那么自1998世界杯开始重整旗鼓的《WE3》，则开启了一个以众多世界杯球星为代表的新时代。

自新版《WE》发售以来，我们见证了大量球星的成长轨迹：世界杯三朝元老，至今仍然活跃在赛场上的巴西双边罗伯特·卡洛斯和卡福；外表俊朗，同时被贝利称为"惟一不用过人而能够把球踢好的球星"的贝克汉姆，以及在2002年世界杯上以吊射西曼头顶成功的足球精灵"罗纳尔迪尼奥"……世界杯见证了他们的成长，他们也见证了《实况足球》的成长。

另外，至今仍然活跃在世界足坛的超级巨星中，竟也不乏全勤出席"《实况》系列"的球员。

马尔蒂尼的生平，贯穿从初代《WE》到如今的历史，在每一部作品中我们都可以看到马尔蒂尼的身影，在脸型建模越来越精确的同时，我们也看到他日益老去，虽然在最新版本的实况中我们在意大利国家队已经找不到他的身影，但在AC米兰，他仍然是一面旗帜，伴随着我们度过了10年《WE》的岁月。在10年的《WE》历史长河中，马尔蒂尼的变化除了脸型、身体特征、年龄，更为重要的就是数值的变化，WE忠实地记录了马尔蒂尼的成长，到目前为止，马尔蒂尼还是游戏中一名重要的后防大将。

不能不提的还有从1994年开始出现在世界杯面前，但后来被大家称为"外星人"、"大罗"，如今变为"肥罗"的罗纳尔多。"外星人"在世界杯上的出色表演，让他成为游戏中攻击数值最优秀的球员之一，而游戏的数据也忠实地记录了他从成长到成熟的整个过程，就连他在2000年的伤病状态，都在游戏中完全真实地展现了出来。他独有的模仿里约热内卢耶稣雕像双手平举的庆祝动作，世界杯上的阿福头，以及他的那对"兔牙"，都成为他在游戏中的外形标志，不过，在《实况足球》中，他还是以极快的速度、精确的射门让玩家们记住了他。


▲开赛至今一直状态低迷的罗纳尔多不知这次能否续写四年前"最佳射手"的传奇。







▲虽然今年世界杯后他就会退役，但以他在世界杯上的成就，已经足以入选法国元老国家队的经典殿堂了。

在98世界杯上带领法国队夺冠的齐达内，他标志性的"地中海式"的秃顶，在球场上梦幻的马赛回旋，都已经成为实况系列的标志。马赛回旋在实况中的动作为带球时反身绕球一踩，然后顺势一拉，以杂耍般的动作旋转过人，操作为在奔跑过程中将R3摇杆顺时针或者逆时针绕一圈。在法国国家队中，我们从未忘记过这位伟大的足球艺术大师。

2 23人国家队名单的故事

有世界杯，就有国家队。而在每一届世界杯上，都有这样那样的球员入选或者落选，因此世界杯的球员名单一直是媒体和球迷们关心的重要话题。在"《实况足球》系列"中，世界杯的国家队名单也是依据真实情况进行整理的，在1994、1998、2002这3届世界杯前发售的实况足球中，总是适时地记录着国家队的变化，无论是巴西、阿根廷、意大利，还是荷兰、法国、德国、西班牙等足球强国，名单的变化也和球队的实力息息相关。更有球迷喜欢将落选于国家队之外的本国球星选入国家队中，过一把国家队主教练的瘾。国家队名单问题，集中表现在世界杯前的那个版本的国家队阵容上：

在98世界杯前发售的《WE3WC98》中，1990和1994两度成为世界杯巨星的罗伯特·巴乔首次没有入选意大利国家队。KCET对于参加世界杯的球员名单基本上是根据新闻报道来进行估计的，当时的舆论报道对巴乔入选国家队持悲观的态度，因此在这个版本的游戏中，意大利队没有巴乔。但是，在世界杯之后发售的《WE3FV》根据现实情况还是加入了重返国家队的巴乔，这个时候的巴乔，已经在博罗尼亚剪去了标志性的马尾辫，发型变得非常普通，球衣号码已经不是我们熟悉的10号，而是18号，如果我们没有看到游戏中那与他相似的名字，也许我们只会将他看作是一名普通球员。不过，在随后的2002世界杯前后发售的《WE6》和《WE6FE》中，


▲《WE3FV》中，剪掉了马尾辫的巴乔，外型特征不明显了，但是能力还在。

巴乔却没有这样的好运了，在国家队我们一直见不到他的身影，直到他退役后才能在意大利元老明星队找到他的位置。

而在1998世界杯上夺取冠军的法国队，球员的成长也在能力数值上表现了出来。在法国世界杯前只能作为替补出场的亨利，现在已经成为法国队不可或缺的前锋，而齐达内也正是在世界杯上名声大噪后成为新一代的法国中场核心的。在1998世界杯后，法国队的数据有了大幅度提高，从德尚到图拉姆，都在能力上有了很大飞跃，而法国队之所以成为实况迷们爱用的一支球队，也同他们在1998世界杯后数值的提升是分不开的。



▲首次认识亨利是在《WE3FV》上，在1998年他仅仅是一个数值一般的年轻球员



在最新版的《WE10》国家队名单中，Konami也根据赛前球员在各个联赛中的表现对数值进行了合理的调整，在国家队阵容中，我们可以看到意大利的新一代中锋托尼、吉拉迪诺的身影，而皮耶罗已经和现实一样，成为国家队的超级替补；巴西队的阿德里亚诺已经成长起来，在巴西锋线中占据一席之地，任意球高手小儒尼尼奥也成为巴西国家队中场的一员，最近2年表现出色的卡卡、罗比尼奥也逐步在巴西国家队中扮演越来越重要的角色。而罗纳尔迪尼奥，已经成为新一届巴西国家队的中场灵魂；阿根廷的阵容中，随着巴蒂斯图塔的退役，克雷斯波占据了主力中锋的位置，而佩克尔曼领导下阿根廷的年轻一代也已经成长起来，无论是梅西、索林还是里克尔梅，都以在联赛中的良好表现在阿根廷国家队成为了新的希望……



▲托尼在《WE9》中能力一般，但在刚刚结束的意甲联赛中他获得了最佳射手称号，因此在《WE10》中能力明显提升，也加入了2006世界杯上的意大利国家队。

▶阿根廷的里克尔梅开始承担阿根廷中场核心的任务，在《WE10》中阿根廷的阵容大换血，他的能力也随之水涨船高。


◀在2006世界杯前的《WE10》中，巴西国家队的小将，22岁的罗比尼奥开始崭露头角，他将是巴西未来10年的重要球星。

3 2006世界杯外围赛之旅

在《WE9》时代，Konami开始尝试日本挑战世界杯模式。该模式和以前的世界杯模式直接打决赛周不一样，需要我们带领球队从世界杯预选赛打起，先突破预选赛，然后才能进入世界杯决赛周，挑战世界杯其他31只强队。不过，在《WE9》中只能选择日本国家队进行这一模式，因此在世界范围内并没有多大的影响力。在经过了日版《WE9》的尝试之后，世界杯挑战模式从单一的日本国家队扩大为五大洲的多数球队参加预选赛，这获得了更多实况FANS的欢迎。不过《WE10》取消了中国国家队，对中国球迷来说是一个很大的遗憾，但中国队仍然隐藏在世界杯挑战模式中，我们也可以在大师联赛模式中购买中国球员，组建中国国家队聊以安慰自己。

2006世界杯正在进行，按照Konami的习惯，在世界杯之后应该还会发行一个《WE10》的加强版本。在《WE10》中虽然存在门将低级失误过多、操作更加简单和竞技对抗性下降等问题，但无疑Konami在用《WE10》扩大游戏适应人群，而2006世界杯32强名单的误差，也必将在世界杯后的实况版本中进行补完，上面提及的各种BUG，在后续版本中也应该能够得到解决。

MATCH
MASTER LEAGUE
LEAGUE
CUP
TRAINING
EDIT
OPTION
NETWORK
NIPPON CHALLENGE -Go for 2006!-

▲日本挑战世界杯模式，是《WE9》开始为2006世界杯预热的一个崭新模式。



▲在《WE10》的征战世界杯模式中，中国队是隐藏着的，作为玩家的对手存在。



▲通过预选赛才能够进军德国，这让2006世界杯前的游戏更有趣。

附录：历代《实况足球》世界杯版本资料列表

时间	名称	发售日	机种
1994世界杯后	完美十一人	1994年11月11日	SFC
1994世界杯后	战斗十一人	1995年9月22日	SFC
1998世界杯前	世界足球 胜利十一人3 法国世界杯98	1998年5月28日	PS
1998世界杯后	世界足球 胜利十一人3最终版	1998年11月12日	PS
1998世界杯后	世界足球 胜利十一人4	1999年9月2日	PS
2002世界杯前	世界足球 胜利十一人5最终进化版	2001年12月13日	PS2
2002世界杯前	世界足球 胜利十一人6	2002年4月25日	PS2
2002世界杯后	世界足球 胜利十一人6最终进化版	2002年12月12日	PS2
2006世界杯前	世界足球 胜利十一人10	2002年4月27日	PS2

后记

随着世界杯而风靡全球，我们的"实况"也必将随着世界杯的热潮继续进行下去，在《实况足球》的历史上，记录了太多球星的沉浮和球队的变动，而作为球迷，每当拿到新的《实况足球》，就一定能够感受到世界杯脉搏的跳动。在这个夏天，2006世界杯让我们感受到了进攻的足球，《实况足球》让我们感受到了足球的爽快，在世界杯期间边看球边玩游戏，静静地感受着足球的节日，对于一个普通的球迷和游戏迷，已经足够。

游戏评台 ★★★★★

上次推出“游戏评台”栏目之后，收到了不少玩家和读者朋友的来信，对于这个新栏目给予了较多的肯定。当然，也有人觉得一口气评论的游戏是不是太多了？关于这一点，胜负师想说明一下。游戏评台中评论的游戏多为两辑《游戏·人》之间推出的重点、热点、亮点型作品，可以用“双月游戏综合评论”来描述。栏目的主旨是想在评论文字中突出点评（而非测评）风格，将接触、品味、研究一款游戏后所得到的个人感受传达给读者，文章中可能夹则主观想法，但这却也是游戏人面对游戏时的真情实感，希望各位支持。欢迎大家继续发表对本栏目的看法和建议。



大是大神的大！神是大神的神！

[大神]

OKAMI


机种：PS2 厂商：Capcom 类型：A·AVG 发售日：2006年4月20日

苏

《大神》通关后一定要写点什么。这是我一个多月前的想法，但最终却到现在才实现。原因很简单，因为自己对《大神》的第一印象实在太好，如果那个时候写，可能满纸都是溢美之辞，尽说些今年“超女”评委那样的套话，显然缺少说服力。再说当时也因为种种原因，游戏没能玩得透彻，写起来似乎也没了底气。

当然，从全要素收集完成至今也经过了一段时间，经历了从惊喜、兴奋到冷静思考的过程。《大神》到底有多大，又有多神，UCG的29分评价（胜负师给出的是满分）有没有道理，似乎也有了更为系统的答案。

殊

以前曾经说过，《大神》的开发过程可谓一波三折，无论从游戏的理念，还是系统的核心，都曾经历过确立→推翻→再确立→再推翻的多次周折，所以游戏从最初公布到开发完成，花费了近三年的时间。《大神》从企划到发售一共放出过8段预告片，2个内部企划案影像也在游戏发售前公开了，并收录在游戏当中。这些影像让我们从一个侧面看到《大神》开发所经历的几次重大变革，就让我们按照时间顺序，简单回顾一下这些影像的吧。

企划案A 3D的白狼跑过3D的原野，3D的原野上长出了3D的树木，白狼又跃上了3D的山峰发出一声长嚎。传统的3D动作冒险游戏，这就是《大神》最初的制作想法。

企划案B 做为企划案A的扩充，场景与角色依然是传统3D建模，只是大神已经背上了神镜，界面中也出现了画卷元素，而且还有与妖魔战斗的场面。大神的攻击是从镜子里射出激光，现在看来不免会让玩过《大神》的玩家汗颜，而其中出现的几种敌人造型最后也没有被采用。

四叶草工作室成立发表影像 2004年7月1日，四叶草工作室宣告成立，随即公开了《红侠乔伊2》以及《大神》的预告片。这是《大神》的第一次公开亮相，水墨渲染的清新画面以及鲜明的和式风格立即成为业界与玩家的话题。在悠扬的音乐和童声独白中，我们看到的是一个充满神话色彩的世界，预告片中的人物和敌人造型与最终版本基本相同，只是战斗中大神采用的是身体撞击的攻击方式，虽说还比较华丽，但还是与成品相去甚远。首次公布的发售日是2005年内。

2004年TGS展影像 这是让我最惊讶的一段预告片，因为单从内容来看，游戏的完成度已经相当高了，但其中70%的场景、要素和系统在最后均被舍弃。例如可以拉扯NPC，给NPC吃东西，NPC的好感度可以看到等等，而大神的攻击动作十分丰富，有抓、咬、撞等等，同样没有在成品中保留。不过仅看当时的《大神》，同样会让人认为这是一款相当有趣的作品，也让人相信游戏会在2005年内推出。

2005年E3展影像 此次公开的内容可以说是一次重大的转折，因为画笔系统终于出现了！就像水墨风格一样，画笔系统同样给予玩家惊喜。E3展上还首次提供了《大神》的试玩，其中包含的信息清晰地告诉我们，画笔系统会融入解谜与战斗，为玩家带来更多的可能。细节方面，对话的字体变得更易识别，对话时的“火星语”，一寸法师等重要角色都已确定，而商店和战斗系统依然和成品有出入。

2005年TGS展影像 发售日改为2006年樱花绽放时，游戏的界面上的元素，如血槽、指向仪的样子发生改变。其中公开的初期迷宫的解谜要素与成品中差别不大。拿着光剑的源义经在这段预告片中的表现很抢眼。使用画笔能力时，会出现相应的字符也是此时确定的。不过，TGS上的试玩版与E3的基本相同，并没有跟上开发进度，所以不少以试玩版论《大神》的玩家，在游戏的理解上会有一定偏差。

《FAMI通CAPCOM》Vol.2收录影像 相对来说新要素比较少的一段影像，游戏界面与成品已基本相同，战斗基础也已成形。发售日稍稍具体了一些，定为2006年4月。

《电击PS2》Vol.338收录影像 可能是为了配合杂志上的内容，这次仅公开了一些剧情动画和基本操作，在之前的影像中基本上都出现过，相对来说有些沉闷。

《电击PS2》Vol.339收录影像 虽说是公开时间上相对密集的一个预告片，但却公布了十分有价值的武器系统，也就是镜玉剑三神器，并演示了不同武器在表、里状态时的性能，有着相当意外的华丽度。可以推测，游戏在2005年下半年的开发过程中，战斗系统才真正敲定，我们甚至可以想象主创人员在重要会议上激烈争执的场面。

《FAMI通》900期收录影像 做为发售前最后一次公开的影像，游戏中的重要角色一一亮相，并对之前预告片中的成品元素进行了整合和重新剪辑，从中基本上可以了解《大神》特点与玩法。而真正窥探《大神》全貌的日子也离玩家越来越近。

心

可以说，直到画笔系统出现，《大神》的系统核心才真正确立。从充实的游戏流程来看，也是围绕着的十三笔神能力的取得而逐步推进的。想必这里也无须再把笔触能力一一介绍一番吧，画笔具体运用的效果和乐趣更适合玩家亲身体验。我所要说的是，因游戏整体定位于A·AVG，所以动作解谜与战



斗之间的比重约为七三分成，谜题的想象力和精巧程度均属上乘，并且没有在操作精度与难度上给玩家设卡，一般都是在NPC提示后，通过在宽阔的场景中探索，观察周边环境的细节，并合理使用现有能力来解决一个个难题的。就整个提示系统来说，也显得较为人性化，所以在具备一定操作熟练度的基础上，（至少几种常用画笔能力的操作不能走样）解谜的动脑成分是重于动手的，这对于各层面玩家来说无疑会比较友好。

事实上，在Capcom的动作类作品中，《大神》的战斗难度还是比较低的，画笔发动的暂停效果也给予了玩家充分的反应时间，玩家在战斗时猛吃药的作风也不会对评价造成太大影响。在了解敌人弱点的情况下，《大神》的战斗更倾向于解谜时的要求——也就是选择合适的画笔能力，用以破解敌人的防备状态，使敌人任由大神处置。而且《大神》中的BOSS也不是没什么技术含量的“血牛”，都是以寻找弱点，合理使用画笔为基础战术思路的，弱点探寻的过程充满了老卡游戏的传统乐趣。

《大神》的游戏方式所要展示的是一种体验，一种概念，以多样性创造可能性，而不是用系统禁锢思维，这便是《大神》这样的游戏所要带给我们的。

雅

就规模而言，注册资本仅九千万日元的四叶草工作室算不得多大，硬件及技术力的限制注定了其开发游戏的画面不具优势，所以才会走一条不寻常的新路。《大神》策划案中的3D画面虽说可圈可点，但如果最终成品就是那个样子，恐怕不会引起太多的关注。而卡通渲染在回归传统2D动作游戏热血乐趣的《红侠乔伊》身上已有所尝试，也算驾轻就熟，只是崇尚个性化的四叶草又怎么会停留在重复自己的基础上呢？所以，当一名不曾在游戏圈浸淫的日本画家参与其中后，游戏一下子有了新的起点。这位名为木村圭吾的雅士给《大神》带来了游戏史上独一无二的艺术气息，水墨画的笔触也使画面显得清新别致，又绝对亮眼，人们会忽略画面细节，而享受其中的意境。特别是在生命之树重新绽放，阴沉的大地在一瞬间恢复生机的几段动画，可谓赏心悦目，美不胜收。

与古色古香的画面相辉映的是同样风雅的配乐。从第一段预告片开始，《大神》的音乐就已经在听者心中烙下印记，而成为《大神》的一种特有标识。山田雅美、山口裕史、近藤岭和グローベス明里四位曲作者可谓妙笔生花，而其中更以主作曲山田雅美的作品最具代表性。他们将对游戏的理解以及和乐的精髓完全融入音符之中，听来如品香茶，回味无穷。而且音乐制作得如此原汁原味，风格统一，与游戏场景的配合度也相当高，也十分难得，这样的游戏音乐才能称之为精品。

无论是画面和是音乐，《大神》都表现得如此阳春白雪，与业界盛行的快餐风潮显得格格不入，却又营造了一种使游戏者舒展的氛围。就像是游戏中的艺术品，《大神》之雅会为更多的人所铭记。

胧

也许我们并不知道，鬼才神谷英树在《大神》游戏风格和系统的确立中起到了多么举足轻重的作用，而在四叶草仅仅64名工作人员中，他是怎么将自己的想法与思路不断更新并顶着压力贯彻下去的。也许只是偶尔看到一幅浮世绘，就决定把3D画面变成了水墨渲染；也许只是试玩了一下NDS，就执意要在PS2上实现异质掌机的招牌乐趣。而将一个游戏开发两遍的勇气，更不是绝大多数游戏制作人所拥有的。





一个看到《鬼武者》BUG的年轻人，将这个BUG变为特色做进了一款名为《鬼泣》的百万级游戏中，这种恶搞式的创意成就了一名鬼才制作人！所以我们理所当然地在《大神》中看到了这位鬼才的风格化表演。钓鱼、挖掘等迷你游戏的引入，以及一段横版2D场景的回归，都可以说是灵光一闪。而纯粹的恶搞也不含糊！从洗衣婆婆的“饼狱杀”开始，我们一路见到了满嘴但丁台词的牛若丸，摆着红侠POSE的道场教练，一会儿火箭升空，一会儿外星人横行……《红侠乔伊》把经典电影的桥段恶心了个遍，《大神》就拿日本人家喻户晓的神话故事狠狠开涮。我们在《大神》中看到了一种率性而为的开发态度，一种制作有趣游戏的创作目的，和一颗并不功利化的平常心，所以《大神》才能让众多玩家会心一笑。

一个能带来欢笑的游戏，一个能带来欢笑的制作人，一个能带来欢笑的工作室，这些都值得我们致以诚挚的敬意。



感

不谈缺点，对《大神》的认识也就不能说是全面的。而事实上，《大神》的缺点在游戏的过程中也不难发现。

以剧情对话的“火星语”为例，我本身不反感这种标新立意的做法，“《红侠乔伊》系列”从二周目开始大伙嘴里也不知道是在嘀咕什么，把这做为神谷或四叶草的传统也未尝不可。但游戏的流程毕竟有三四十个小时，打几分钟听一段火星语，涵养再好的人也听烦了。而且《红侠乔伊》再怎么说一周目对话还是正常人语，看不懂文字还能听一下声优演出。连这点乐趣都要剥夺，也怪不得不少玩家颇有微词了。可能因为把主角设定为狼就会面临语言的问题，但事实上也有解决之道，比如让大神以默剧形式表现喜怒哀乐，而其他角色都正常说话，对于有声时代的游戏来说，要做到这一点其实并不困难。

解决让人心烦的火星语还有另一种解决方法，就是直接跳过剧情。但四叶草却沾染了Capcom很多游戏的臭毛病——一周目不能跳剧情，非要通关之后才能跳过。沓长的剧情加上嘈杂的火星语，对于游戏时间不多的玩家来说显得很不人性化。（现在连《FFⅫ》都不会让玩家强制看剧情了，这种尊重玩家选择的趋势应该被推广和发扬。）而且在一周目开始收集完主要隐藏要素（如100颗珠子）的玩家，重新进行二周目的动力严重不足。

为什么？并不是说在收集全部珠子的过程中要完成最困难的迷你游戏，最困难的几场战斗，也不是取得鸡肋道具“唯我独尊的数珠”后破坏了平衡性。之前我们已经说过，《大神》的战斗难度相对较低，而谜题在二周目时又不再神秘，但游戏却出乎意料地没有难度的选择，这样一来，《大神》的可重复性就显得非常尴尬。而且，一周目三十小时以上的错觉（二周目继承能力并能按掉剧情，游戏长度会大幅缩短）更是会让普通玩家拒绝再次重头开始。一个这么好的游戏，却不能让玩家有再玩一次的渴望，这不免有些可惜。

祈

记得张艺谋曾在一次访谈中这么说：“电影评论其实很简单，因为你只要对导演说‘希望故事再生动一点，人物再饱满一点’之类的话就行了。就算是世界一流的大导演，面对这两句话时也挑不出什么毛病，因为故事永远可以再生动，人物一直都可以再饱满，在这些方面，电影的追求是无止境的。”可以这么说，在评论面前，没有完美的电影，也不会有完美的游戏。事实上，在许多方面，《大神》依然还有提高的可能性，但是一个和式风格的创意型作品，一个销量注定仅在十万级别的作品，一个在艰苦条件下开发了两年多的作品，如果还要拖延发售日，那么很可能又会列入Capcom取消开发的名单中。尽管如此，《大神》依然给2006春季大作潮增添了浓墨重彩的一笔，相信很多人都会因为其卓越不群的创意和道骨仙风的气质将《大神》作为一面旗帜与今后的很多游戏进行比较。仅这一点，这样的一款原创作品相信连很多所谓的大作续篇都不能与之相比。

再回到文章一开始的疑问，自己给《大神》打了满分是否有根据，是否值得，是否在全面认识游戏之后而感到后悔？答案显然易见。我们并不应该不切实际地要求一款游戏做到十全十美，而是要从诸多方面去审视作品是否有足够的亮点和被称之为“优秀”的元素，是否对于所处平台以及同类型游戏的发展乃至游戏制作水平和业界风尚起到推动作用，而这些方面《大神》毫无疑问地将许多人征服。神作《大神》理应得到它应有的评价，也希望更多优秀的原创作品能够得到足够的重视，对于玩家与商家来说，这都将是一种福音。





WE10，从娱乐到文化

[世界足球 胜利十一人10]

World Soccer Winning Eleven 10

机种：PS2 厂商：Konami 类型：SPG 发售日：2006年4月27日



四年一度的足球之夏来临了，按照惯例，《WE》的新作在世界杯之前也来临了，不过出乎意料的是在网络时代以来的历次《实况》发售中，这次的叫骂声是最小的，其他的声音也出乎意料的少，甚至游戏发售前的关注度也并不高涨。不过游戏依然在吸引着喜欢他的玩家，国外的好友们依然在第一时间打来电话询问"试玩"的感受。

当实况成为文化

从Konami一系列的反映也好，还是玩家的反映也好，总之《实况》已经不如其在飞跃期那般，每一作都能给我们带来突破性的进展。在这个系列的稳定期内，《实况》显得淡然、恬静。喜欢他的人会习惯性地拿起手柄，感兴趣的人也不会亢奋于自身的激情，正是"清风拂明月、明月拂清风"的境界。一个游戏成为一种文化其实和一本杂志成为一种文化其实有着异曲同工之妙，当读者习惯性地购买《游戏·人》的时候，其实和很多人习惯性地购买《WE10》是何其的相似。因为习惯，因为那种熟悉的感觉而拿起它。这一点Konami很聪明，从一开始的突破口到现在的辉煌成就，他们一直没有把过多的经历放在游戏的表象上。塑造一种足球游戏的文化，不管是否是他们开发这款游戏的初衷，至少在这条道路的行进中他们开始这样做并且至少在目前获取了成功。什么是成功？那就是当"《WE》系列"能和那些著名的系列一起登入殿堂时，当你听到《WE》的名字便能马上联想起一群怎样的FANS和一个怎样的销量的时候。

那么《WE10》呢？他的优势是什么？有人告诉我，实在没有什么好说的了，该说的其实很早之前就在前作乃至前作的前作中说起过。是的，其实并不是没什么可说，只不过现在更多的人习惯性地以轻松的心态去体验《实况》，于是评价在他们看来似乎有些浪费时间，世界杯之所以还是世界杯那是因为世界杯变得越来越昂贵了，看客们谓之足坛的饕餮盛宴。但是《实况》不是，因为《实况》太纯粹了，一台PS2、两个手柄、一张游戏就是全部。就如前几年国内著名足球教练陈亦明评价广东人关于足球理念时如是说："广东人不爱看甲A，因为有那个功夫他们不如自己踢球。"其实我发现这样的话拿到《实况》玩家身上是同样的，所以他注定了《实况足球》的电子竞技不可能实现真正的、全面的、规范的职业化，但是却能够在民间迅速地普及开来。

三大可喜之处

话归正题，《WE10》终归来得仓促，就在游戏发售前一个多月人们还在争论消息的可靠性时更多的新闻便铺天盖地而来。然后顺理成章的各大实况网站的爆满→游戏发售→汉化补丁出现。

笼统地说，不必顾及PSP版本按键问题的《WE10》在操作上的改进是有目共睹的，所谓盘带者的天堂虽然有些言过其实，不过一定程度上也反映了事实。笔者认为，《WE10》的控球手感在接近《WE6FE》的基础上近乎完美的体现了诸如惯性、身体接触、球的轨迹等力学问题，在真实感上算是又一次飞跃，至少这一点有很多人的观点是一致的。系统的变化其实并不大，记得有人曾评价过《机战》和《实况》的共同点便在于更新一下角色便能再次骗钱的游戏，话虽刻薄倒也有理。不过，"《实况》系列"历来的数据滞后问题一直都是玩家心中的痛。难得的是这次《WE10》的发售日似乎在有意地改变这种状况，至少以笔者个人的观点来看，这次取消诸如"最终版、国际版、网络版"等等名头而提前发售的系列第十作做到了三个可喜之处：

其一，一定程度上改变了系列一年两作的骗钱形象，在笔者看来虽然钱依然会骗但是可以期待一下新的招数，不然半年一次的周期性发作确实有点倒胃口了，销量是不会骗人的。

其二，自然是世界杯的缘故，世界杯之后的计划可以预想，不过放到世界杯前发售也算给了广大球迷兼玩家的我们一个不错的消遣。

其三，最重要的是资料滞后的问题得到了很大程度的解决，作为"真·实况玩家"这点很重要。重要的球队几乎都授权了，无可挑剔，但是如果不能控制到自己理想的球队组合是一件很恼火的事情，有些球员可以自己通过移籍解决，但是有些小将的消失是不能原谅的，当然还有转会的问题。这次应该算是有了资料授权以来，《实况》历代解决得相当好的一次了。

独乐乐不如众乐乐

既然是游戏，是文化，那么一些条条框框也就没有必要生搬硬套，于是大师联赛的成长曲线终于可以随意控制了，当然更多的人满足于这次系统的充实。而就新增的动作来看，控球的流畅并没有加重操作的不适应感觉，这点很明智，没有过多的复杂操作，有的只是一种感觉，一个真正球迷自然而然地使用出来的感觉。同样的一个动作，或许和前作乃至前作的前作并没有效果上的差别，但是你却经常能够听到"做得好真"这样的评价，这是一种肯定。当然我们有理由相信在新作中会有越来越多的新动作加入游戏，或者在世界杯之后的一作中后起之秀的招牌技术也会被顺理成章地收录。

说到摆脱框框，这次做得最称道的地方笔者认为应该是隐藏要素的大量追加，甚至可以用"眼前一亮"来形容。当笔者习惯性地做完训练模式攒够点数准备购买隐藏选项的时候，才发现有如此之多的选择。除了隐藏球员、球队的增加，更有更多恶搞选项的出现，当然这款已经取消了中国队使用资格的足球游戏本来并非为中国玩家设计，然而庞大的隐藏要素无疑为越来越多开始习惯在家中研究游戏的玩家以更多的动力。收集的乐趣并不是第一次出现在Konami的作品中，但是第一次体现于"《WE》系列"的确有别样的感觉。

对战历来是系列的重头戏，《WE10》当然不会例外，这作的LU向是很强烈的，或者说搭上全球扩张的商业化列车后，"《WE》系列"的LU向是逐年加强的。越来越多的快捷设置在本作达到了极致，进攻的爽快度和得分的爽快度被区别对待，也许你能很轻松的过人很轻松的起脚，但是不代表你能很轻松的拿球。作为现代足球的理



念，攻式足球是主流，所以游戏也鼓励进攻，老实说可能一些人会诟病于这种跟风，一如他们诟病新人成为新星时在《实况》中能力方面质的飞跃。但是这样的跟风很安全，也很能迎合大多数人的口味。爽快的另一个方面还体现在定位球上，过顶变得非常容易，虽然过顶之后的命中并没有质的变化，但是一些看似惊险的扑救确实有其吸引人之处。头球的变化很不错，手控的感觉更强烈，冲击感也更真实，可能需要质疑的是传中的操作感。不过在大多数人把对战当成消遣而不在是想象中可能成为“职业选手”的训练的现在，这些已经足够了，毕竟激烈的对攻一场让手心出出汗哪怕是一个球没进，也总比对铲一场舒服不少，这也是《WE10》与《WE9》的区别吧，同样一场比赛结果，放在不同的两作中效果是不一样的。

经典无须期待

当然不足是肯定存在的，因为这并非系列第一作的《WE10》肯定也不会是系列的最后一作，我们知道，Konami也知道，这也是笔者痛恨“系列”这个词的原因，至少对于一款游戏来说他意味着永远不会呈现在你面前的就是你所期待的完美。当然在PS2即将落下帷幕的今天，期待固然有存在的空间，这种希望很多人也都拥有。更完美的足球游戏究竟是什么样的呢？显然更好的画面是理所当然的，在《WE5》之前，我们理所当然地认为《WE4》已经超越了极限，不过画面终究不是全部。有人喜欢归结于系统，但是系统的概念很难说得清楚。诸如动作的增加都是情理之中，突破应该有一个新的玩法，就如同《WE4》加入了大师联赛一样，现在的系列并不缺乏让人眼前一亮的东西，缺的恰恰是那种回味无穷的内容。其实，笔者倒是很期待天下大同的感觉，或许当“《WE》系列”引入《创造球会》的丰富和《CM》的严谨时，这个游戏又会有一次新的飞跃吧。

当《实况》从娱乐成为文化的时候，更多的人不再为他的新要素而激动得无法入眠，更多的人关心的只是他的发售日期，因为不知何时这个系列已经被盖上了经典的烙印。


[点评人：平成球圣]

[九十九夜]

Ninety-Nine Nights



机种： X360
厂商： Q Entertainment
类型： ACT
发售日： 2006年04月20日

其实我更期待续作

《九十九夜》的厂商在发售前用超大力度的宣传攻势赚足了玩家眼球，从大牌制作人的频繁亮相到游戏的多次试玩，从华丽的画面到X360机能的应用，从豪华的声优阵容到大牌歌手献唱……这一连串的攻势下来，再“精贵”的玩家也会动心了吧？照制作人水口哲也的话说：“这是一款不可思议的游戏，玩家们一定不会失望。”而很遗憾，在这里很不客气地放一句话：《九十九夜》的成功之路止步于它的发售日，让我们对QE那高超的骗术致以“崇高的敬意”。

整合出了问题，细节再好也没用

画面

提到次世代的游戏，就不得不提画面。的确，当初看到《九十九夜》的宣传影像和静态截图时，没人不会对之赞叹，在实际玩到游戏后也不由得想大喊一声：终于进入次世代了！画面的精细程度令人咋舌，人物的建模非常出色，比例真实到位，光影效果也很华丽，一个部队几百人，每个人都能有自己独立的投影，被击倒的敌人在很长一段时间内尸体不消失，给了玩家十足的临场感；而即时演算过场动画也足以与CG媲美，因此笔者一度戏言：哪用得着官方公布壁纸啊，过场的每一帧都可以直接截下来用……场景方面制作得也颇为细致，呼啸的风雪山地、干燥的沙城要塞、静谧的迷雾绿林、以及狼烟四起的决战平原……这些场景虽然宏大，但每一颗树木、岩石、建筑的制作都都不失精细。可以说画面就每一个细节而言，都是无可挑剔，问题就出在整合上了，主将、部队和场景都很精彩的时候，究竟该突出哪一方面呢？遗憾的是本作哪一方面都不突出，两军交接远没有宣传时说的两千人那么多；主将的在画面中显得过小，尽管有一些威力极大的Orb必杀，但真的看不出魄力；由于人物的移动缓慢，场景变得有些单调乏味……最不能让人容忍的就是为“无双like”所诟病的拖慢现象，居然出现在次世代游戏上，当在部队中或画面内有建筑物时，施放Orb必杀时就会出现明显的拖慢现象，虽然说影响不大但总让人觉得不是滋味。

匪夷所思的判定，莫明其妙的难度

系统

尽管在游戏发售之前制作人一直强调《九十九夜》所要展示的就是包括君主、将领、士兵在内的大规模战争场面，控制的不仅仅是主将，指挥整个部队也是重要的部分。在实际游戏后发现这部分显得可有可无，对部队行动的控制有点像《皇牌空战5》中对僚机的指挥，甚至更加简化，显得可有可无，可以说决定一场战斗的因素还是在主将身上。对于一款“无双like”来说游戏，一骑当千的爽快无疑是最重要的，本作也在一定程度上做到了这点。但笔者实在是受不了拙劣的打击感和那古怪的判定。举个例子，对你的攻击，小头目以上的敌方可以很容易的作出完全防御，而在防御过后他是完全没有硬直的，甚至某些BOSS会在你攻击正酣时突然停止防御立即正面反击，而且肯定会对你造成伤害，而且这种情况是敌我通用的……这种判定所带来的当然就是莫明其妙的难度了，有时候一场战斗会轻松迅速解决，而有时候则需要反复好几遍，恐怕本作也是最能检验“人品”的游戏之一了吧……

什么，这真的是花费一年创作的？

剧情

故事是围绕统治光与暗的结合石——“オーブ(Orb)”展开的一场“光与暗的战斗”，表面主题是“战争和正义”，而隐藏着的主题是“破坏和创造”……在经历众多奇幻题材的浇灌，想必广大玩家早已对此审美疲劳了吧？反正对笔者来说，这个故事架构是老套的，演出效果是糟糕的，几段过场动画又显得仓促，缺乏那么点连贯性，不敢相信这种让人一看就猜得到结局的“小儿科”剧本是耗费了制作人一年的脑细胞创作出来的，整体的设计还是值得肯定的，但缺乏细致入微的铺陈，就显得单薄许多。总让人觉得，制作人搭建了一个极大的框架，但仅此而已就撒手不管了，也不知是他有无能力来驾驭……总之，对于剧情，个人感受只能用失望来表达。

虫子太多为哪般？难道这是BETA版？

BUG

历数X360上迄今为止的几款大作，大都是因为过多的恶性BUG而厄运缠身的。《N3》也将这个“特点”完美保留了下来，而且是一个致命BUG！单人通关后没有保存设定，官网在游戏发售后没几天就立刻公布隐藏人物出现的方法：如果想打出隐藏人物就必须将之前的几人最后一关再通一遍，再把新出现的人物打一关之后保存，而且不能存在一个档里……当然明眼人都能看出这是对BUG的一个说辞，要说是故意做成这样的我绝对不信，如果这种不体贴的设计还存在于现在的游戏中，那只能说是失败了。另外可以使用的角色过少也是一大问题，可以看到游戏中有很多个性鲜明、招术丰富的NPC，可就是眼巴巴看着不能用，实在是郁闷致极。难道真的是在为续作准备吗？

最大的欣慰，可也还是有问题

音乐

可以说本作的音乐是对玩家最大的安慰了，BoA演唱的《Your Color》非常好听，流行味道十足，也很符合游戏特色。BGM采用管弦乐队演奏，可以说是曲曲扣入关卡，宏大的平原部队战，宁谧的森林遭遇战都十分入耳，让人很有“大片”的感觉，惟一的遗憾就在于……这些曲子缺乏BGM最基本的特点——首尾连贯。也就是说，在一遍播完后，要等大概六七秒才循环播放下一遍，这使得这些音乐作为BGM缺失了最基本的功能……

本文标题点评之“备选一句话”

结语

“让我们来期待续作吧，如果会出的话……”、“也许它的存在是为了二代”、“难道是为了《炽焰帝国》的新作？”、“华丽的半成品”、“包装的成功，《N3》告诉你”……

★★[点评人：方寸]



[罪恶装备XX SLASH]



Guilty Gear XX Slash

机种：PS2 类型：FTG
厂商：SEGA SAMMY
发售日：2006年4月13日

让我们华丽地进攻吧！

对于我们来说，格斗游戏尤其是2D格斗游戏绝对是具有深刻影响力的游戏类型，当年的《街霸》将2D格斗游戏的标准与基本框架明确后，虽然在之后同类型游戏也有相当多的作品问世，但无论是基本系统还是对战理念都能够看到很浓的"街霸色彩"。正因如此，除了少数具有明显特色的系列传承至今外，其余的大多数作品很快就都只能残存在玩家的记忆中。"《罪恶装备》系列"便是在这样的一个环境下脱颖而出的可畏后生。虽然在时间上无法与那几个拥有10年以上历史的系列相比，但凭借其自身的高素质以及鲜明的特色，在短短的时间站稳脚跟并稳步发展了起来。个性鲜明的角色、崭新的格斗系统、高速爽快的战斗、华丽的连续技、摇滚味十足的音乐，这些特色便是"《罪恶装备》系列"成功的原因，更是其吸引人的魅力所在。

作为系列的最新作，在今年4月移植到PS2上的《罪恶装备XX SLASH》更是将系列的特色彻底地展现给了我们。首先是看似普通的移动，虽然同样也采用了类似《KOF》和《侍魂》中的前冲以及后闪，不过《SLASH》在角色前冲时还增加了"加速度"，也就是角色在前冲的初期速度并不快，但随后速度便会逐渐提升，而且加速后的跳跃距离更远空中移动速度更快，而作为代价，加速移动的角色在停止或是越过对手转身回头时都能明显感受到惯性的存在。这一看似细节上的变化却让习惯了其他游戏跑跳感觉的玩家体验到了一种新的速度与节奏感。提到移动，游戏中还有不少角色拥有不同于常规的移动设定，比如I-no的"前冲"就是类似"《恶魔战士》系列"中的莫尼卡，向斜前方飞起；Slayer、Johnny则没有前冲只有短距离的STEP；而作为力量型的角色，巨大身躯的Potemkin更是完全无法前冲。另有，作为突破传统的空中前冲以及二段跳等移动方式也用另一种方式扩大了战斗的空间，而这些全都为高速、流畅的对攻提供了前提条件。

"史上最华丽2D格斗"其一指的是高素质的画面，其二就是指爽快的连续技以及精彩的对攻了。"自由"与"变化"是游戏在进攻时所强调的两点。虽然与同类游戏一样也存在固定的必杀技以及连续技，但游戏中提供给玩家的选择与组合方式相当之多，再通过与各种特殊系统相配合，在进攻套路上真正做到了"一人一面"的地步。这样不仅使对战充满了变化与未知，性格鲜明的角色、套路各异的打法更是最大程度地为玩家彰显个性提供了平台。

自由的套路组合以及多变的进攻方式使游戏更加强调进攻，不仅如此，游戏中偏向进攻的系统也是为数众多。首当其冲的就是能量的积攒方式。角色使用觉醒必杀技、RC、FRC、FD、DAA以及一击必杀准备都会消耗能量，而与其他游戏不同，除了命中必杀技外各种向前方的移动也能令能量增长。不仅如此，如果在一定时间内经常采取消极行动(如后退、疾退、原地不动等)更是会被一次清空所有能量！特殊的防御槽设定则也可以作为对进攻的另一种奖励。游戏中在角色在受到攻时防御槽会下降，防御对手进攻时防御槽就会不断的上升，而防御槽直接影响到角色受攻击时所造成的伤害：防御槽越高受到攻击的伤害越高。不仅如此，当防御槽高于初始值一定程度时，会发出红色的闪光提醒玩家注意。虽然不存在"破防"这一设定，但在这种状态下被命中，对方的每一击都会被判定为Counter(Counter攻击大多不能受身或附加弹飞、摇晃、弹壁等效果)，这样就会让平时不可能成立的连技成立，让防守方付出更为惨痛地代价。



也许这样的理解有些片面，但要想在《罪恶装备XX SLASH》里彰显个性，寻求乐趣，那就让我们华丽地进攻吧！



[点评人：十六夜]

[格斗之王 最强冲击2]



KOF MAXIUM IMPACT 2

机种：PS2 类型：SPG
厂商：SNK Playmore
发售日：2006年4月27日

为2.5D格斗游戏找到了新出路

第一次正视这个游戏是2005年的秋天。当笔者还等着FALCOON官网更新插画时，突然发现这个面目可憎的死胖子居然摇身一变，成了《格斗之王 最强冲击2》的制作人。莫非FALCOON也要步野村哲也的后尘？于是乎便对游戏关注起来。不过有了前作的教训，对这一作也没抱太大期望。

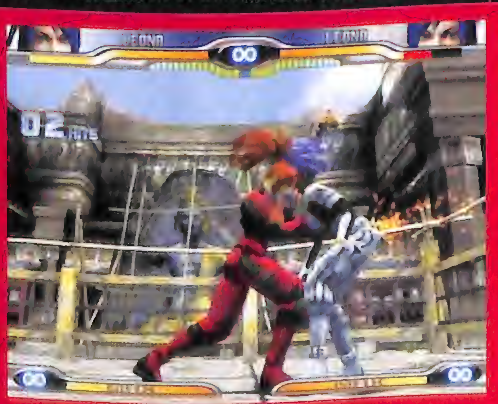
像笔者这样因FALCOON而关注本作的人想必不少，当大家正在为这个消息而表示莫名惊诧时，肥佬FALCOON也没闲着。他一琢磨："我这算是多年媳妇熬成婆了，但如果表现不佳的话，说不定又会被打回解放前。在对战性上大下工夫？显然不现实。当年我可是在NEO GEO 64小组里混的，这么多年来SNK的招牌换了，但做3D FTG的水平可没怎么长进。想想在前面挡着的人吧，《VR战士》、《铁拳》、《灵魂能力》……就连公认对战性最弱的《死或生》也恐怕要比我们强出老大一截。慢着，刚才说什么来着？《死或生》对吧！《死或生》的对战性一般般，为啥还能跻足当年3D FTG四强？你问十个人估计有九个半会答是人设。正解！说到人设，这不正是我FALCOON的强项么？我网站那数百万点击量哪里来，大家不就是图我每周放出的新图吗？有办法了！"于是乎，FALCOON便有如阿基米德洗澡时发现浮力一样，兴奋地冲进了工作室……

以上当然只是笔者的YY，不过虽不中亦不远矣。面对御姐党和萝莉控们的呼声，游戏中顺理成章地加入了LUISE、NINON这两名新角色，前者是标准御姐并请MATURE的声优配音，后者则身兼歌特萝莉和和风萝莉于一身。此外还召回了大人气的性感女王B·JENNY，并把BILLY的万年NPC妹妹LILY也扶了正，凑齐了有史以来最强大的《KOF》女性军团。

正所谓人靠衣服马靠鞍，美人还须衣服配。游戏中每位角色都有16件服装，总共608件服装的总数足以留名。而其中众多SNK经典角色和著名ACG明星的COSPLAY服装也令人捧腹，从玛丽、多喜、霸王丸到绫波丽、明日香、夏亚，乃至白雪公主、高达、中川翔子，众多角色惨遭FALCOON的毒手。当我们愉快地看着这些COSPLAYER的敬业演出时，心中不免也在为这个和蔼可亲的死胖子担忧：你就不怕被人告么？

说了半天一句关于游戏系统的话都没提。其实这一代在系统上也下了很大工夫，裁技、超级取消等设定的引入使得游戏的内涵大幅上升。不过游戏中的按键组合技实在太强，速度快不说还可以中下变段，这样就造成了攻强守弱的局面。虽然平衡性未必会受影响，但总不能让人提起劲去练。所以本作的销量最后也没啥突破。但本作已经在日本得到了很好的口碑，FALCOON的头炮虽然不是满堂红，但也绝对是成功的。衷心期待他的下一部作品！

★★★[点评人：纱迦]





[古墓丽影：传奇]

Tomb Rider：Legend

机种：PS2、Xbox、X360、PC
厂商：Eidos 类型：ACT
发售日：2006年4月11日

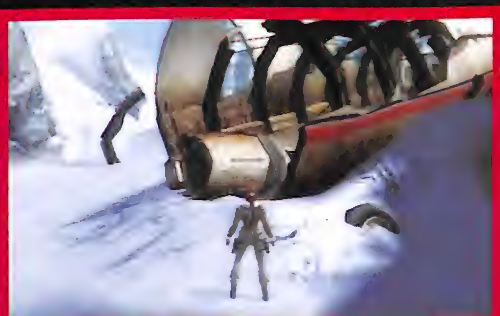
翻开《古墓丽影》新的一页

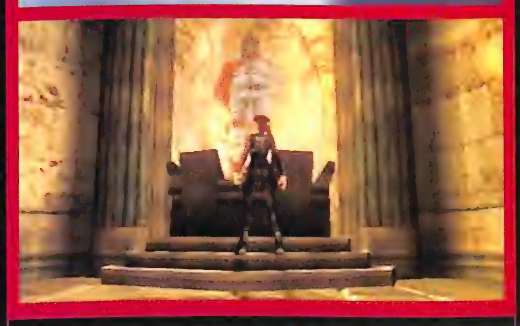
《古墓丽影》(以下简称《古墓》)已经十岁啦！虽然十年对于一个经典游戏系列来说并不长，但在《古墓丽影：传奇》(以下简称《传奇》)发售之前，本系列已经有一点老态龙钟。笔者没有把该系列的所有作品都通关，也不是标准的"古墓迷"，在以往的六款作品中，除了第一代之外，每一代都是浅尝辄止。以一个旁观者的角度来说，《古墓》在这之前似乎一直在走下坡，游戏的影响力也一作不如一作。系列的第一代作品很成功，劳拉的形象也深入人心。在当时，这款游戏的游戏方式以至画面都走在业界的前列。但随着游戏开发技术的提升，优秀游戏接二连三地出现，《古墓》在游戏方式及画面上的优势也越来越小。宏大且充满异国情调的场景、神秘古老的古墓与遗迹一直为众多喜爱《古墓》的玩家津津乐道，而系列第二作之后的作品在某种程度上开始偏离这个特色。由于诸多的原因，虽然《古墓》在众多老玩家的心目中仍占有一席之地，却难以吸引新玩家的目光，没有新玩家的支持想在原有的基础上再进一步，确实相当困难。

为了让《古墓》再次在强敌的包围中突围，Eidos可谓不遗余力。其一，他们更换的开发小组；其二，他们请来了劳拉的生父Toby Gard作游戏监制，以求让游戏"回归本源"；其三，新作《传奇》将会在所有平台、甚至所有掌机平台上登陆。劳拉有了新的形象、新的配音(由好莱坞著名女影星蕾切尔·薇兹担任)、新的代言人。由于前作辜负了不少"古墓迷"的期望，为了消除众多FANS的忧虑，Eidos本次打着"Seeing is Believing(眼见为实)"的旗号以求挽回那些早以心灰意冷的老玩家。然而《传奇》并没有让大家失望，至少笔者觉得它是一款精品。

游戏的第一个关卡就让人体会到，这跟以往的《古墓》有所不同。劳拉的新形象结合新声音确实让人心动，而且她的动作也比以往更加流畅多样。游戏画面制作得十分精美，再加上出色的环境音效，临场感十分强。游戏的场景让人非常满意，八个关卡的场景都各具特色，而且制作得非常认真。森林、沙漠、雪地充满了大自然的气息，遗迹、古墓神秘、宏大且气派十足。时隔十年，《古墓》这种清新独特的风格，总算再次回到我们身边了。相比之下，像都市、军事基地这些现代化场景就略为逊色了。摩托车战是本作的新要素之一，刚接触的时候觉得新奇刺激，但重复数次之后就会觉得乏味。此外，摩托车关卡设置得太长一方面让爽快度大减，另一方面也影响了游戏的流畅性。与过长的摩托车关卡相比，游戏的流程却以外地短，游戏在毫无征兆的情况下就结束了，实在让人意犹未尽。但由于游戏隐藏要素与收集隐藏要素的奖励并不吸引人，所以本作的耐玩度并不高。感觉上，本作在游戏难度方面作了不少调整，就算不擅长动作游戏的玩家也能轻松过关，同时解谜的难度也有所降低。笔者认为这是好事，毕竟劳拉不是波斯王子。与其追求难度，不如把难度稍微降低，让更多的玩家能体会《古墓》的魅力，这样一方面能让我们玩起来更轻松，不必卡死在谜题处，另一方面又能让我们欣赏游戏的美景。总的来说，本作让人满意，对于"《古墓》系列"来说是一个不错的新开端。

★★★[点评人：小白龙]





[创造球会 欧洲冠军杯]

プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ

机种：PS2 类型：SLG
厂商：SEGA
发售日：2006年3月29日

每逢四年发作一次的"世界杯高烧"

病症 世界杯症侯群

这世界上有一种奇怪的病，对于某些人来说，患上它却是幸福的。这种病是全世界集体发病率最高的，它的扩散传染速度比起鼠疫、艾滋有过之而无不及。它的传染途径无需通过任何身体接触，它通过思想来侵占你的身体，不知不觉中你就成为了它的患者。它病发的时候，患者呈现出一种半癫狂的状态，且集中反映出对某一种事物的臆断狂想，最后导致做出种种超越寻常理智的行为。这种病的名字叫"世界杯高烧"，我们统称它的患者为"世界杯症侯群"。它的并发症非常之多，其中有一种最厉害的名字叫"实况足球"，今天我们要谈的是它的另一种并发症。这种并发症相对来说没有前者发作时那么地疯狂，但是其病源更为深入，对患者的影响有可能是一生一世。这种并发症的名字就叫——"创造球会"。

症状1 欧洲中心

非欧洲不可，确切地来说是非五大联赛不可，这些狂热地崇拜世界足坛中心的欧洲联赛是世界杯症侯群的症状之一。在世界杯年，一款足球游戏甭管你物理引擎做得有多差，也甭管你人物建模做得有多烂，只要你有欧洲五大联赛的真实资料授权，那么你就至少能够赢得世界杯症侯群的青睐。因为，在近年来的世界杯中效力于五大联赛的球员是越来越多，无论是传统劲旅，还是爆冷黑马，基本都以效力于五大联赛的球员为班底来组建球队。世界杯症侯群的玩家自然也是对这五大联赛钟爱有加，如数家珍。特别像SEGA的《创造球会 欧洲冠军杯》这样讲究资料翔实和育成乐趣的SLG游戏，不惜花大成本搞来五大联赛的其中两个联赛的授权，而这只是世界杯年的足球游戏的一个集体缩影。

症状2 轻度上手

作为"世界杯高烧"的高发期，世界杯年自然是扩大感染的绝佳时期。要想扩大新的世界杯症侯群，那么门槛就千万别定得太高噢。吓跑了那些可爱的初学者的话，谁来为世界杯症侯群的庞大药费买单呢？不得不承认《创造球会 欧洲冠军杯》是"《创造球会》系列"史上最简单的一作，这主要体现在玩家需要参与的俱乐部事务在程序上的简化，以及取消留学来加快游戏节奏，让玩家育成自己心爱球队的整体速度提高，那么自然所花的时间比起在系列前作冗长的节奏下要少得多。轻度上手，毫无疑问这是在世界杯年的足球游戏集体呈现出来的又一个缩影。真实足球与足球游戏总会有那么一块交集，如何让更多的球迷发上这幸福的"世界杯高烧"，我们的足球游戏还需要更多的改进和提高。抓住真实足球最核心的一些内容，但是游戏却又能简单上手，没有什么能比这一条思路更能开拓未来的广阔潜在市场了。



药方 看世界杯

在世界杯年去评一款足球游戏，其实笔者认为是多余的。任何与足球有关的事物在这个特别的时刻都将热得发烫！顶多在具备球迷和游戏玩家的双重身分的患者看来，要解决他们的并发症还必须得有一种药方。那就是打足球游戏！无须多言，我们只要好好享受！有人说足球是一种生命中的信仰。但在世界杯症侯群的眼里，它其实是一种难以根治的瘾。任何人在任何时候，只要你患上了"世界杯高烧"，那么你就得乖乖地去看世界杯。因为，这是惟一世界通用的药方。最后，请允许阿迪祝大家："世界杯快乐！"


★★★[点评人：阿迪]

[异度传说Ⅰ·Ⅱ]



Xenosaga Ⅰ·Ⅱ

机种：NDS
类型：RPG
厂商：Namco
发售日：2006年3月30日

非单纯移植·缩水·真正重制

如今是一个"神作"头衔泛滥的年代。不过回看四五年前，人们还不会使用这个词。国内开始仿照日本玩家网络语言使用"神作"，似乎就是从PS2版的《异度传说》开始的。不过，经过几年的演变，"神作"已经成为了一个烂大街的词汇了。人们口中少了最初的那份尊敬，倒是多了几分戏谑和调侃。今天，就让我们回归原点，看看移植到NDS上的"神作"吧！

剧情

《异度传说》能够获得"神作"的封号，这与其庞大的世界观是分不开的。《异度传说》并不是个单纯科幻主题游戏，除了拥有科学技术方面的专业术语外，游戏中还引入了大量宗教、哲学、伦理学概念。《马里奥》那样的游戏固然老少咸宜，《异度传说》这样的富有内涵的游戏也是有很多人喜欢、追捧的。大家都知道《异度传说》与当年PS上Square的《异度装甲》有难以说出口的暧昧关系，但是游戏本身的内涵使得《异度传说》能够突破《异度装甲》的光环重新建立新的"粉丝团"。

《异度传说Ⅰ·Ⅱ》顾名思义是将PS2版目前已经推出的两部作品整合在一起进行移植的。虽然这个系列的世界观很庞大，幸好游戏本身的主线故事并不算特别复杂。所以从PS2移植到NDS上并不会损失太多内容。相反地，由于将两部剧情整合在了一起，原本两部作品中连接有些生硬的地方也很圆滑地衔接了起来。NDS版的主线部分被分为了很多章节，让玩家很容易把握剧情的结构。而一些支线剧情则采用副剧本的形式独立开去，让玩家可以在主线剧情告一段落后随时品味各个角色的"外传"。这些外传采用了各个角色独特的个人视角来解析一些原作中的支线情节，更加直观，也更利于玩家把握众多角色(包括主要角色和配角)的性格和命运。

对于系列的老玩家来说，《Ⅰ·Ⅱ》不仅是用来回顾剧情的，当中更有一些细节的设定进行了调整，并追加了不少原作中交代不清甚至是没有交代过的新片断。对剧情以及各种设定喜欢刨根问底的朋友绝对不可以错过。

系统

PS2版的两部作品在系统上是有很多不同之处的，不过这些区别在NDS版中被取消了。因为开发小组以《一章》的基本系统为蓝本重新设计了新的系统，并用它取代了《二章》原有的系统。这样的做法当然是情有可原的，而且我们更要考虑到从PS2到NDS的硬件性能的巨大落差。为了照顾到老玩家的新鲜感以及掌机的便携性，开发小组还特地在战斗系统和基本系统上进行了很多调整。不过毕竟作为蓝本的《一章》时间上来看有些久远，新加入的阵型系统也不算什么特别杰出的设计，加上记录进度的形式变成了随时存档式令游戏难度大降，NDS作为游戏来说的可玩性并不算太高。幸好游戏中还保留了专有名词的解释系统，让玩剧情的朋友不至于每次都为那些"又臭又长"的片假名词汇感到头疼。

画面

从PS2到NDS，剧情没有太大删节已经是很令人欣慰的事情了，何况系统方面虽然没有什么惊喜也不至于一无是处，我们还怎么敢要求游戏在画面上有所作为么？一面是数张DVD-ROM，一面是一张NDS卡片，完全没有可比性！原作有长达数小时的CG影像以及预渲染的剧情演示，而NDS版只有比GIF图片还不如的短暂"动画"和一些静止的图片，幸好这些图片还是重新绘制的。其实我们早就知道不应该在画面等方面苛求什么，不过在见到游戏成品后还是不由得感叹主机性能的差异。用句不客气的话来说，NDS的画面除了角色动作还算丰富、战斗中有部分语音外，画面的精细程度甚至还不如一些GBA游戏！可以说，到游戏的后期，支持玩家继续下去的动力绝对只剩下观看剧情上和原作的差别！

好了，总结一下！这是一个系列FANS、喜欢玩剧情的玩家不应错过的作品，只要你能够忍受不太入眼的画面，习惯那些略显平庸的系统，新玩家就会发现游戏的剧情果然像传说中的那样博大精深，老玩家则会发现那些倒背如流的桥段里又翻出了新花样！这就是剧本的魅力！

★★☆[点评人：阿修罗]





[.hack//G.U. Vol.再生]

.hack//G.U. Vol.再诞

机种：PS2　类型：RPG
厂商：Bandai Nacmo Games
发售日：2006年5月18日

收藏癖和剧情狂的噩梦



料想在2001年游戏制作之初，BANDAI肯定看过一部叫《大腕》的电影，否则怎么能把一部二流作品包装得比一流大作还风光——一定得选最有名的剧本家，最有名的人物设计师、最晦涩的世界观。故事不能一次说完，最少也得出成4部曲。什么动画啊，小说啊，游戏啊，能接的都给他接上，动画说一半，小说写一点，游戏再把剩下的都弄完，咋悬乎咋办。让玩家对这故事，心眼里只能叫"不懂不懂"，但是又要在别人面前说"我懂我懂"，整一权威。除了游戏，我们还要做动画、写小说、出资料集，就一个字——乱！屁话也能把他吹成真理。周围的人不是看过动画就是看过小说，你要就单玩一游戏，都怕说出来人家叫你"火星"！你说就这世界观要花多少时间才能吃透？我觉得怎么着也得200小时吧……200小时？那是成本，最起码还得出过续作，你还别嫌多，我还就没个完！你得研究Otaku们的心理，愿意花那么多时间和精力去玩第一个系列的人，就不在乎再多花一倍精力去玩后面的系列。什么叫Otaku，Otaku就是什么东西都要追根究底，不在乎值不值。所以，我们做游戏商就一口号：不求最好，但求最多！

于是在2004年，被人们称为游戏界"新世纪抢钱计划"的《.hack//恶性变异》横空出世后，2006年他的续作《.hack//G.U.》也出现在玩家的面前。说句实话，《G.U.》确实比之前的那部作品好很多，无论是故事的构思，还是战斗系统的设计，但作为一个终于把4年前所有"《.hack》系列"收集完的Otaku来说，《G.U.》的出现让人忍不住地想骂人，而且还得忍不住地继续掏钱……于是我决定也学习学习Bandai Nacmo Games的精神——这评论我非不一次写完，最起码也得搞成个什么三部曲，让人看着上面的，想着下面的，吊足大伙的胃口，呵呵。


★★☆[点评人：雨濡]



[勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫]

ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン

机种：PS2 **厂商**：Square Enix **类型**：RPG **发售日**：2006年4月20日

一个让你喜爱却又不得不恨的游戏！

喜

《勇者斗恶龙》系列"（以下简称《DQ》）——拥有"日本国民RPG"的金字招牌。或许是大多数人都喜欢追求"个人英雄主义"，也或许是游戏朴实无华的风格更能让人体会到RPG的精髓所在，我不知何时也成为了该系列庞大FANS群中的一员。虽然很少玩过"《不可思议的迷宫》系列"，并且对该系列的游戏方式不甚了解，不过它和《DQ》的结合就有足够的理由让作为FANS的我去尝试这款新鲜的作品。数量庞大的怪物同伴、独特的同伴合体系统、由《DQⅧ》延续而来的"蓄力模式"形成游戏三个最大的亮点，虽然看似简单，但却有无穷的乐趣蕴藏其中，如何利用低等级的同伴交配出高等级怪物辅助自己战斗？如何合理运用"同伴合体"后所具备的附加能力破解游戏中的谜题？如何利用"蓄力系统"在危机一发之时扭转战局，玩家需要思考的问题太多太多。而游戏中等级只是一个可有可无的标识，只有完全把握住游戏的节奏，才能体会到这款作品的精彩之处并喜欢上它。这也许就是部分玩家乐此不疲地在游戏中进行探索，而部分玩家却在接触游戏不到十分钟后放弃的主要原因吧。



怒

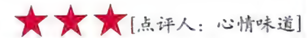
本着"鸡蛋里挑骨头"的原则，我们还是需要指出游戏中一些不合理的地方。这里的"怒"也并非无法忍受后所爆发的愤怒，权当是我个人的一些牢骚吧！"《不可思议的迷宫》系列"一向都具有较高的难度，在本作取消了等级累计的系统后，这种情况也变得越发明显，并且作为该系列的传统，多周目的游戏流程仍然存在。游戏的一周目所有的迷宫只要稍有耐心和技巧，都能够很顺利地通过，当然大多数玩家并不会只满足于这种通关一次的成就感，但当你真正开始二周目后你才会发现，无论是你的精神还是信心都会遭受到前所未有的打击，游戏也从这时开始，主要靠的并非是谨慎的操作和精确的计算，运气反而成为玩家最需具备的东西。在限制条件苛刻的迷宫中即使步步为营也随时会遭遇危机，并且那看似漫长的迷宫很快就会将你的意志消磨殆尽，而形成最大反差的则是每个迷宫最后那弱不经风的BOSS，战斗技巧也变得异常的单调，一个"圣域の卷轴"就可以搞定收工。游戏设计者所强调的探索过程似乎慢慢转变成了玩家"自虐"的痛苦经历，也许只有具备超强毅力的玩家才能克服那一道道的障碍……

哀

由于本作很多地方借鉴了"《DQ》系列"的特点，所以其中最值得深入研究的大概就是数量庞大的怪物同伴和存在多种变化的"怪物交配系统"了。怪物同伴的实力高低直接关系到迷宫探索的难易程度，如何组合出最强同伴是很多玩家一直都在探讨的问题。事实上，在游戏的一周目并不能捕捉到足够的怪物用于合成强力同伴，而在二周目中绝大多数的迷宫又都禁止携带同伴进入，所以游戏后期就陷入了一个"拥有超强同伴，但却无用武之地"的尴尬境地，"无敌最寂寞"带给玩家只是一个很虚无飘渺的成就感，连我这个FANS级的人都时常在问自己："在游戏中花去几十小时所得到的，难道就只能用于观赏吗？"

乐

作为一款优秀的游戏，虽然存在着一些设计上的失误，但毕竟瑕不掩瑜。可爱的人物设计，搞笑的情节在整个游戏中起到了很好的调剂作用，能让略微有些枯燥的游戏流程充满轻松与活泼的气息，郁闷的心情也会随之一扫而空。希望大家都能和我一样，用一种平静的心情去慢慢发掘这款游戏的魅力，在不可思议迷宫的世界里找寻属于自己的那一份快乐！


[点评人：心情味道]

[上古卷轴4：湮灭]

The Elder Scrolls Ⅳ: Oblivion

机种：X360
厂商：Bethesda Softworks
类型：A・RPG
发售日：2006年4月20日

美式RPG的突出代表

拥有气势磅礴的世界观，主线剧情编排紧密跌宕起伏，分主任务数量众多，高自由度以及详细的设定以及复杂的系统……与日式RPG的细腻相比美式RPG也许有些显得粗犷，但后者对游戏整体的构成以及对庞大世界观的驾驭方面是前者所无法企及的。作为美式RPG标志之一的"《上古卷轴》系列"的最新作，《上古卷轴4：湮灭》从各个角度让我们领略到了这一类型游戏的真正魅力。

作为一款A・RPG，玩家并不是只能操纵游戏既定好的主角。在游戏中玩家可以从10个种族中选择自己想要扮演的角色，而这些种族并不只是外表上的不同，他们都有自己所擅长的机能以及特殊能力。比如蜥蜴族人擅长运动，能够在水中呼吸；黑暗精灵能够抵抗火焰并且精通剑术；而木精灵除了拥有很高的炼金技能外在弓箭方面也有很高的造诣……这些种族各有各的特色，而玩家就可以根据自己的性格喜好选择将要扮演的角色，从而无论在角色发展路线还是战术选择方面都会产生巨大的变化。

谈到角色的发展，本作人物能力的提升方式与传统有所不同。首先角色拥有总共21个技能，在最初创建角色的时候会让玩家选择其中的7个作为主要技能，其余则作为次要技能。在游戏中只有当主要技能累计提升10级后人物等级才会提升，而所有技能的提升都需要玩家进行相应的行为，比如经常使用剑系武器攻击就能够提升剑系技能，买卖物品能够提升交易技能，魔法、修理以防御等技能也是如此。这样的设定除了增加拟真度之外，更主要的是把玩家从以往枯燥的练级中解放出来，只要选定想要发展的方向，玩家便可以在平时通过"实践"来获得能力上的提升，从某种程度上让升级变成了一种乐趣。

与自由发展的角色能力一样，《上古卷轴4：湮灭》的流程方式也是最大程度由玩家自己决定的。游戏中有主线任务以及分支任务，主线故事发生在《晨风》之后，游戏讲述国王的死以及来自"湮灭"世界恶魔的入侵。另外玩家可以通过完成分支任务选择称为法师、战士、盗贼还是加入黑暗兄弟会。分支任务的获得方法多种多样，与居民交谈或从他们的谈话中能够获得情报，查看张贴的告示等等途经都能够获得分支任务，而加入公会后更能够接到特殊任务。

正如前面所说，游戏中共有4个公会，每个公会都规定了必须遵守的戒律，比如法师公会禁止盗窃公会成员财物以及攻击公会成员，而盗贼公会则禁止在执行任务途中杀人以及伤害穷人的性命与财产。公会并不仅仅是接任务赚钱的地方，每一个公会都有其单独的故事：法师公会要与最大的威胁——亡灵法师对抗，战士公会是阻止对手的阴谋，盗贼公会是解除上百年的诅咒，而黑暗兄弟会则是铲除内奸重建组织。这些剧情虽然与主线无关，但其精彩程度一点都不输给主线，甚至玩家有时会因为专注于分支剧情，反而将主线忘记……

最后要说的就是游戏中出色的AI设计。由于采用了名为"辐射式AI"的系统，游戏中无论是NPC还是敌人都会根据周围事物做出与其性格相适合的行动。尤其是在战斗中，敌人会根据具体情况选择进攻方式、线路以及相互配合，让玩家感觉就像是在与真人战斗，充满了挑战性。

这里所列出来的众多特色其实只是《上古卷轴4：湮灭》庞大系统中的一小部分，相信只要你愿意尝试一下这款充满美式风格的游戏，一定会马上沉浸其中的。

★★★★[点评人：十六夜]





桐与葵

■ Yasu Matsushima

题注：

桐 桐纹本是天皇家的御用纹章。后醍醐天皇将桐纹赐予足利尊氏。后来足利家的末代将军将五七之桐纹赐予织田信长。信长又将此纹转赐给了秀吉，并成为后来丰臣家的家纹。此处以五七之"桐"代表丰臣家。

葵 德川家康以三叶葵纹作为德川家的家纹，并在就任征夷大将军后正式予以确认，对其使用也进行了限制。此处以三叶"葵"代指德川家。

序章 山雨欲来

庆长三年(公元1598年)三月十五日，京都醍醐寺三宝院。

初春三月的阳光下，或素白或粉红的樱花争相开放。和煦的暖风吹过，如雨般的樱花瓣便随风飘下枝头，洒落人间。

趁着难得的好天气，丰臣家的重臣们携同女眷，随同太阁丰臣秀吉齐赴京都醍醐寺，参加盛大的"醍醐之花见"。席间，没有出现《新鬼武者 幻梦之晓》中的YY剧情，却发生了另外一件小事。

事情的起因，在于秀吉给自己侧室赐酒的顺序安排上。正室北政所丰臣吉子(也就是不久前才加入《战国无双2》可选角色阵容的宁宁)自然是在太阁赐酒顺序中排在首位的人。那么在她之后，又该由哪位侧室来喝太阁所赐醇酒呢？一边是出身近江浅井家的淀姬，另一边则是出身名门京极家的松之丸夫人。两位侧室为了所谓的次序而争执不休。淀姬认为她在丰臣家后宫的地位仅次于北政所，因为她的儿子拾儿将会成为丰臣家惟一的继承人；松之丸却说浅井家当年也不过是京极家的家臣而已，所以淀姬根本没有和她争宠的资格。一旁已是垂垂老矣的秀吉对于如此情境也只能是束手无策。谁让他一生娶了那么多的侧室呢？

也许，在那个时候看来，小小的一件侧室争宠事件并不能说明什么问题。不过其中参与的一方——淀姬，以及以她和她的儿子丰臣秀赖为首而形成的所谓"近江派"，此刻却也已经成长为丰臣家中一支不可忽视的力量。谁也不会想到，这支力量，在以后短短的十几年时间中，将会一步步将丰臣家带向崩溃与灭亡的深渊……

第一章 继承战

壹 文禄二年(1593年)，山城国的淀城里传来了婴儿初生的啼哭声。太阁丰臣秀吉的第二个儿子降生了。毫无疑问，这次为丰臣家生下子嗣的，依然是那位曾经创造了丰臣家产子奇迹的淀姬。

这位淀姬原名茶茶，是当年近江大名浅井长政与"战国第一美女"信长之妹阿市(就是《战国无双》里的那个小LOLI哟)的女儿。她的早年可谓命运坎坷。当她刚开始懂事的时候，父亲的城池已经陷于舅舅信长大军的重重包围之下。山脚的平地上，每天都会传来敌兵攻城的呐喊和枪声。每当这个时候，她身边的乳母，就会一直用憎恶的语气在她耳边重复着一句话"敌人是木下藤吉郎秀吉！"直到城池陷落的那一天。

数年后，还是那位乳母所说的敌人，再一次攻陷了她继父柴田胜家的北之庄城。这一次，母亲阿市和继父同身赴死于北之庄城天守阁的火海中。而那个曾经一直被乳母时时提起的敌人，则成了她和两个年幼妹妹们的监护人。只是现在那个人的名字，已经改为了羽柴秀吉。

在大坂城中度过了几年的无聊生活，年已二十的茶茶也已经出落得婷婷玉立了。贪于女色的秀吉当然不会放过这块嘴边的佳肴。在秀吉送来的珠宝黄金面前，当年攻陷小谷城和北之庄城，害得父亲、母亲还有继父自杀而亡的仇恨，一瞬间全都被抛在脑后了。茶茶心甘情愿地成为了秀吉众多侧室中的一员。当然，秀吉也没有亏待顺从了的她。在往返京都和大坂的路途中间，一座名为淀城的城池拔地而起。从表面看来，这座城只是秀吉上京往返途中的行宫而已。实际上，它真正的主人正是日后因为这座城而闻名天下的淀姬。

如果淀姬没有为秀吉生下儿子的话，也许她很快就会淹没在大坂后宫无数的侧室之中，直至为人淡忘。不

过她的肚子却远比其他侧室争气，即使是正室北政所也只能自叹弗如。秀吉一直以来都想有亲生儿子的愿望，很快就被淀姬实现了。不久，淀姬为秀吉生下了第一个儿子。根据日本习俗，这位丰臣家的公子小名唤作"舍儿"。

后来这位改名为鹤松的公子不幸早夭。刚刚还沉浸在老年得子的兴奋之中，现在又不得不开始重新考虑丰臣家的继承问题。已经官至关白之职的秀吉，意志消沉了很长一段时间。当他重新振作精神的时候，他作出了两个都将注定成为错误的决定：其一，发动史称"文禄之役"的第一次侵朝战争，派遣加藤清正、小西行长率领大军攻打朝鲜；其二，则是让出关白的职位给养子丰臣秀次。自己则以太阁的身分，从聚乐第退居至大坂城中。

而此时这位显然更有继承权的婴儿的降生，使丰臣家提前陷入了尴尬的境地。

一切还是要从令人头痛的继承人选择说起。

贰 秀吉与宁宁成婚后，一直未有任何子嗣。其间虽有收养好友前田利家的两个女儿，但没有儿子继承家业，却一直都是秀吉心中的痛处。后来，借着讨伐明智光秀的机会，秀吉掌控了信长留下的织田家，也开始了无节制的纳妾。其实，在女人问题上，不能不说秀吉是一个十足的好色之徒。这一点，从《鬼武者2》中秀吉对お邑粗俗猥琐的行为刻画中也可略知一二。除此以外，秀吉还对出身名门的女人别有兴趣。除了序章提及的京极家松之丸夫人和二之丸淀姬以外，还有信长公五女三之丸夫人、前田家三女加贺局麻阿夫人、浦生氏乡之妹以及三条局夫人等等。也许，出身卑微的秀吉希望通过与这些大家闺秀的结合来提升自己的底气吧。不过，可惜的是，即使是这些名门之女来说，为丰臣家生下一子半女也依然是"不可完成的任务"。无奈之下，秀吉开始准备将丰臣家的未来托付给那些来自亲戚的养子和犹子(犹如儿子的意思，相当于中国所说的干儿子)。

那群养子与犹子之中，尤为深受秀吉喜欢的是结城秀康。对于刚刚把《新鬼武者 幻梦之晓》爆机的玩家们来说，这个名字可以说是熟得不能再熟了。当然，现实中的结城秀康一点儿也不像游戏中那般帅气，也不是一个武艺高强的苍鬼，更不会明目张胆跟他干爹丰臣秀吉对着干，当然也就不会像游戏中最后那样燃烧自己来消灭幻魔。不仅如此，结城秀康的结局还令人匪夷所思。因为根据野史的记载，后来结城秀康英年早逝，死因竟是严重梅毒与极度衰弱。当然这些都是后话，就此打住不表。

从血缘关系上来说，小名"于义丸"的秀康是德川家康与婢女所生的庶子。而他也因为小时候脸长得像鲑鱼而十分不讨家康的喜欢。当家康不得不臣服于秀吉时，于义丸被毫不犹豫地送去给秀吉作人质。不过这样做的结果也还算不错。当长着猴子脸的秀吉见到长着鲑鱼脸的于义丸后，很快就喜欢上了他。(动物脸与动物脸之间的同性相吸?)在于义丸行成年冠礼之时，秀吉毫不吝啬地将自己的"羽柴"姓氏赐给了他，并于自己和家康的名字中各取一字，全名称作"羽柴秀康"。在那个时候看来，普天之下，只怕再没有比这更加显赫的名字了吧。

秀吉奏请朝廷，为秀康要了从五位下侍从和三河守的官位，又将河内一万石的领地封给了他。天正十六年(1587年)，为后阳成天皇巡幸聚乐第而举行的盛大仪式上，年仅十五岁的秀康就担任了兵卫少将之职。那些丰臣家的显臣们见此情景，都不禁对秀康的英武风采暗暗称赞不已。就这样，在秀吉和丰臣家家臣们的有意栽培和用心调教下，羽柴秀康很快成长为众多丰臣家公子中最有武将魄力和气概的人。就是家康本人，见到这位已是英姿飒爽的秀康少将时，也不禁有些后悔当初把这个不甚喜爱的庶子慷慨送于秀吉了。当然，他倒不是想把秀康要回来立他为德川家的继承人或为自己效力。而是为自己的嫡子德川秀忠样样不如秀康而暗自担心。即使是在数年以后，当家康将征夷大将军的位子让给秀忠的时候，还特别要求秀忠别忘了提防这位丰臣家曾经的养子。

一日，秀吉将印有丰臣家家徽的衣服赏赐给了秀康。那些善于见风使舵的人们，都因此而以为秀康很可能成为丰臣家的继承人之一了。正当此时，那位早夭的嫡公子鹤松出生了。这位秀吉亲生儿子不合时宜的降生，使养子们的角色不得不迅速由丰臣家继承候选人转变为丰臣家继承人的兄长。秀康的地位也在一夜之间发生了改变。趁着攻打北条家小田原城时，要拉拢结城家家主结城晴朝的机会，秀康被秀吉过继给了结城家，名字也随之改为"结城秀康"。

叁 和结城秀康、小早川秀秋这些在鹤松出生后即过继给他人的养子们相比。秀吉的亲外甥丰臣秀次所受的影响要小得多。鹤松出其不意的出生，对他来说，也只是意味着领地扩大和官职提升的速度稍稍放缓了一些而已。在短短的一年之后，鹤松不幸夭折。不出三个月，这位从小就不学无术的年轻人，即从权大纳言的位置猛升为位极文臣的关白。专供秀吉玩乐的聚乐第，也顺理成章地传到了他的手中。一切都预示着秀次的特殊地位已经得到了最有力的确立。

秀次却还不知其中的重要意义，也不屑于自身素质和口碑的提高。面对家臣收集来的《日本纪》、《后日本纪》、《文德实录》、《三代实录》、《女院号》还有《源氏物语》，他连翻都懒得动手，就直接把这些典籍进献给了天皇。既不能文，他便常想，"我是一个武人，总有一天我要让世人领略我的武艺。"于是，PS2游戏《剑豪》中操纵剑客在街上随手砍人的荒唐一幕出现了。当兴致盎然之时，秀次便乔装打扮，于沉沉夜色中埋伏在十字路口旁。看见有路人走近，秀次便会从黑暗中一跃而起，举刀砍杀。长此以往，秀次已是恶名远扬。人们每每谈到这个"杀生关白"，都会不寒而栗。

这些恶行早已为秀吉耳闻，不过他也不想多管了。因此刻摆在他面前的事情远比如何处置秀次重要，因为他的第二个儿子降生了。如何为出生不久的拾儿，也就是后来的丰臣秀赖安排好未来，才是他真正关心的。趁着秀次来大坂拜谒的机会，秀吉抱着秀赖，提议道："我想将日本分为五份，其中的四分都给你，还有剩下的一份就留给秀赖吧。"

一旁的秀次没有回答。眼前那张一脸木然和就任关白以后日益目中无人的表情，使秀吉顿生厌恶之情。良久，才听到秀次漫不经心地回答一句："殿下觉得怎么合适就怎么办吧。"

秀吉终于还是对这位他亲手提拔的关白彻底死心了。如果不是为了维持表面的亲人关系，他早就想大声斥问脚下的那位养子："这天下究竟是谁的?"

后来的几个月里，关于秀次的不轨传闻仍然接踵而至。公卿菊亭晴季向秀吉状告秀次并奸其女儿和外孙女；"近江派"的石田三成为了早日确立秀赖的继承人地位，也将风闻所见，如数转述给秀吉。

文禄四年(1595年)，聚乐第先后来了两批使者。第一批以石田三成为首，乃奉太阁之命质问秀次有无谋反



之意。第二批则以秀次旧臣中村一氏为首，传达秀吉想招秀次去伏见城之命。从来愚笨的秀次这回明白了这群人的来意。他当然不会随这群死神的使者去伏见自投罗网。

正在双方相持不下的时候，服侍北政所的尼姑孝藏主不期而至。她给秀次带来了不一样的消息："太阁殿下现在心情很好，你的那些传闻他都没有当回事儿。这次召见你也不过是久未见面叙叙旧而已"。原来秀吉早已料到秀次吃硬不吃软，才又派了孝藏主这颗软钉子来说服他。可怜从来愚笨的秀次刚开了点儿窍，就又一次着了这个老尼姑的道儿。

午后，秀次带着几百人的队伍，前往伏见城。至城下木下吉隆府邸间歇之时，秀吉的命令却不期而至："不用上城拜见了。立刻落发流放高野山！"未带一兵一卒的秀次未作任何抵抗。他也明白，就算抵抗也不过是徒劳，徒增口实而已。于是，他落发为僧，当夜即前往高野山青宿寺。

五天后，秀吉的最后一批使者也来到了高野山。为首的正是向来与秀次交恶的福岛正则。而他带来的，则是太阁赐死秀次的命令。秀次也早已料到了他们的来意。在与和尚西路下完人生中最后一局围棋之后，秀次写下了三份字迹潦草的遗书。然后异常平静地接过福岛正则手下淡路守雀部手中的胁差，异于常规地面向东方，切腹自尽。秀次家中成群的妻妾和奴仆，也在几天之后，全部在京都三条河的河滩上被处以了极刑。

秀次的自尽，终于为秀赖继承丰臣家扫清了障碍。不过此时心中如石落地的秀吉似乎忘记了一个最基本也是最关键的问题：为什么这么多年以来，惟独只有淀姬可以为他连生两子，而其他这么多的正室侧室们却一无所为呢？当时就有人私下传言，早夭的鹤松和秀赖实际上都和太阁秀吉没有任何血缘关系。所谓丰臣家惟一的继承人秀赖，只不过是淀姬乳母大藏卿的儿子大野治长和淀姬私通所生。一世英明的秀吉至死也不会知道，他或许是戴着绿帽子走完人生的吧。

没有硝烟的继承战争就这样结束了。而这，却只是预示着另一场更加悲惨的战争开始。

第二章 秋雨关原

庆长五年(1600年)九月十五日，日本战国历史上最长的一天。

关原接连下了几天的磅礴大雨终于停了。肆虐的风雨已经将晚夏的暑热冲刷得一干二净。关原东部的桃配山上，一夜未眠的德川家康坐在本阵帐外，凝视着不远的西方。雨后的大雾遮挡了山下的一切，看不清任何动静。不过家康心中却无法如这凌晨一般清静。石田领头的东军已经从大垣城中来到了关原西面的　尾山。自己率领的西军也陆续抵达了关原。只要等待天亮，一场决定丰臣家和德川家命运的决战就要开始了……

壹 据说日本有句俗话，叫做"信谁也不能相信德川家康"。狡猾的治部少辅石田三成被人称为"老狐狸"，而德川家康则被称作"狸老爹"。足以见得家康的狡猾远在众人之上。玩过《信长之野望》和《太阁立志传》的玩家们也会对其中德川家康极为突出的统率力和智力印象深刻吧。其实论谋略和统率，家康并不算是最突出的。在风云变幻的日本战国时代中，无论是织田信长，还是丰臣秀吉，抑或是伊达政宗，都可以算得上是与家康不相上下的人物。但有一点是所有人都无法与之相比的。那就是——忍。

从一定程度上来说，将家康称作"战国第一大忍者"可能会更生动一些。从小就被送往今川家作人质，好不容易脱离了今川家，却又不得不因为实力弱小而臣服于织田家，最后又在势均力敌的情况下臣服于丰臣家。从表面上看来，家康所扮演的似乎永远都只是老二的角色。不，老谋深算的家康当然不会永远甘心屈居人下。他只是一直在忍耐，用大半生的时间来忍受暂居为臣的痛苦，直到德川家真正崛起那一天的到来。

这一天很快就出乎意料地来到了。

贰 庆长三年(1598年)八月十八日，大坂城中传来了太阁秀吉驾崩的消息。位居丰臣家五大老之首的家康是少数几个知道这一消息的家臣。竭力在脸上显出万分悲痛之情，心里却已狂喜不已。和其他几位大老以及石田三成等五奉行商量好了如何处理太阁后事以及从朝鲜退兵的问题后，家康快马加鞭，急速赶回了伏见城的德川府邸。并迅速下令嫡子德川秀忠赶回江户城整备军马，以为战备。不明真相的人看见家康这般反常之态，还暗暗取笑他的慌张和不稳重。只有他自己心里最清楚，做了大半辈子的"忍者"，这回终于可以放手大干一场了。

整备江户的军备并非意味着战争已是箭在弦上。丰臣家中还存在着强大的潜在威胁。人称"枪之又左"的前田利家虽已是疾病缠身，却也还依然健在；上杉景胜和毛利辉元也是不可小视的对手。除此以外，那个从来就喜欢在太阁面前煽风点火的石田三成也在虎视眈眈地注意着家康的行动。狐狸在捕食猎物之前往往会先万分谨慎地靠近猎物。家康这位狸老爹当然明白这个道理，也就不会立刻以过于高调的姿态去惹怒丰臣家。他还有两件事情必须得做，其一，继续耐心等待，等待前田利家去世，并在等待中观察其他大名的态度；其二，则是尽情耍弄最善长的权谋之术，故意刺激石田三成这些"近江派"人士脆弱多疑的神经，来制造出自己想要的效果。

第一件事需要耗费的时间无法精确估计，第二件事的效果却很快能够显现出来。先是让自己的六子松平忠辉与伊达政宗的女儿五郎八姬联姻，又将两个养女分别嫁给福岛正则的儿子正之以及蜂须贺家政的儿子丰雄。这种被明令禁止的大名私自联姻行为，很快就招来了长束正家等奉行的讯问。面对奉行们提出的再立誓书和上大坂城面君的蛮横要求，家康故意装作极为不满的反问道："我家康的儿子秀康是太阁殿下的养子，我的孙女千姬也已和秀赖少主订有婚约，我也算是太阁托以辅佐重任的大老。这些还不够证明我对丰臣家的忠诚？"如此巧辩，长束等人无言以对，只能泱泱而去。家康心里又是一阵狂喜：这些奉行，似乎也太容易上当了吧？

石田三成也一步一步地陷入了家康的圈套。



加藤清正、黑田长政、藤堂高虎等率领的朝鲜远征军遵奉秀吉遗嘱，于庆长三年年底退回到了日本。负责接待工作的三成在博多的大本营中，没有给这些常年征战在外的将领们一丝关怀和安慰。只是以傲慢的态度让他们早日去京都参加丰臣家举办的慰劳茶会。福岛正则、加藤清正这些"尾张派"早已看不惯三成这些"近江派"的做派，此次更是无法忍受石田的傲慢无礼。"一定要砍下石田三成的脑袋！"，这句话很快成为了他们的一致心愿。

面对如此局面，三成毫无悔过之意。家康始终不停的小动作才是三成真正焦虑的事情。为了让大名们表明没有与德川家联合、并会永远忠于丰

臣家的立场，三成挨家挨户访问这些大名的府邸。但他万分傲慢和盛气凌人的态度，却使这些大名被迫再次立下誓书的同时，心生了对三成的厌恶之情。渐渐的，憎恨三成和"近江派"的大名扩展到了"尾张派"以外更大的范围之中。

这些，恰恰就是家康想要的效果。

叁 庆长四年(1599年)闰三月三日，大纳言前田利家走完了六十三载的人生之路，与世长辞。辅佐丰臣家幼主秀赖的大权，至此全部为家康所有。占据伏见城，入住大坂城西之丸，这些行动证明家康也试图以类似于现代"和平演变"的方式逐步完成国政大权向德川家的转移。直到上杉景胜拒绝来大坂参见秀赖(实际上是不满家康一人垄断国政)，战争的火种才再度燃起。

家康无法忍受景胜这个"乡下大名"的怠慢态度。为了维护他的威严，他决定亲自带领各大名的强大联军去会津征讨上杉家。

家康离开了大坂西之丸，也带走了伏见城的所有德川家精兵。中空的权力让"近江派"再度蠢蠢欲动起来。在三成的联络下，毛利辉元代替家康入主了西之丸。岛津义弘和小早川秀秋的军队在三成的授意之下，攻打德川家臣鸟居元忠驻守的伏见城。十二天后，伏见城破，城中仅有的一千八百名德川家老弱残兵全数遭到屠杀，鸟居元忠也切腹自尽。接着，三成又向各大名发去了要求一起剿灭德川家的密函。这回，他终于下定了与家康决一死战的决心。

刚到江户就听说了三成所作所为的家康，一点也没有恐惧之感。相反，这种情形才是他一直都想要看到的。而且，他也早已料定，就凭三成极其不受欢迎的人缘，还有近江派为人憎恶的口碑，很难拉到什么真正有实力且又忠诚于他们的大名。而他，则可以利用与"尾张派"代表高台院(秀吉正室北政所宁宁出家后的法名)的非常关系，将"尾张派"的那些猛将们一一揽入自己的阵营之中。福岛正则，加藤清正，藤堂高虎，池田辉政，细川忠兴，还有黑田长政等等，这些提起三成就咬牙切齿，恨不得立刻生啖其肉的武将们，很快就宣布加入到德川的东军之中。不过，他们依然还有一个十分明确的前提，那就是此次征伐，完全针对的是三成等"乱臣贼子"，而不是他们操纵的丰臣家。这种"反奸臣不反皇帝"的作法让家康深为不满，不过在这危急时期，也只能退而求其次了。

大坂城，也笼罩在大战将至之前的紧张氛围之中。秀赖身边的传役片桐且元竭力阻止淀姬以丰臣家的名义向天下发布讨伐家康的檄文。他一再强调道："这场战争只是丰臣家家臣与家臣之间的战争而已。如果以丰臣家的名义讨伐家康，一旦失败，将会遭到家康对丰臣家的彻底决裂。"短视的淀姬却已经无法听进这些逆耳忠言。她将所有的希望都寄托在治部少辅大人和他的近江派身上。而她真正想要考虑的，已是如何掌握没有家康的丰臣家了。于是，一道标有丰臣家家徽，洋洋洒洒数千言历数德川逆行的檄文传遍了日本各地，也将已经开始走上下坡路的丰臣家拉进了无以复加的险恶境地……

大战之前总会有一些小战。这些小战可能永远也不会有被选入《战国无双》或《战国BASARA》的资格。不过在当时却也时刻影响着大战的方向。先是急于建功的福岛正则等人不顾家康的战略安排，率领东军前锋先行攻下了织田秀信(织田信长嫡孙)的歧阜城，接着是三成的西军以惨重的代价攻打不愿投降的京极家大津城……东西两军的前线越来越接近对方了。而最终决战的地点，将会是离西军大本营大垣城不远的古战场——关原。

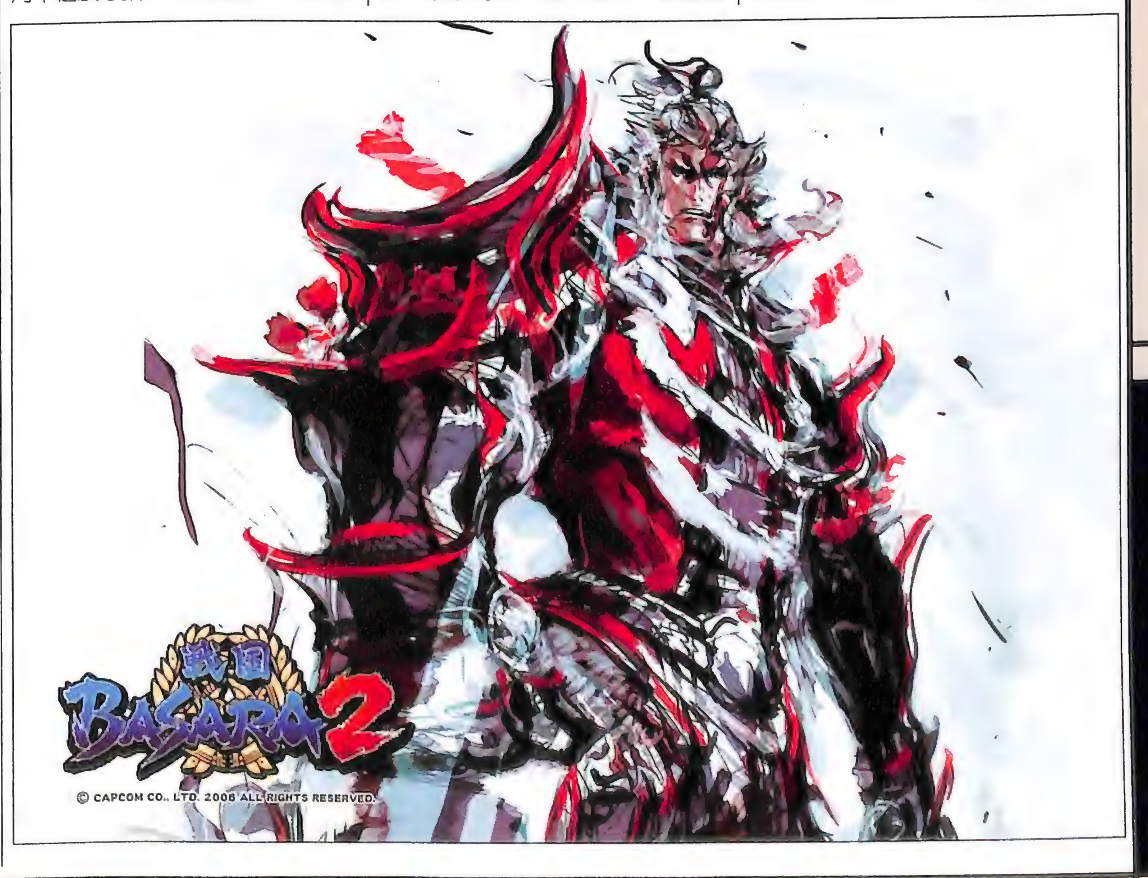
肆 庆长五年(1600年)九月初，家康到达关原附近的东军大本营赤坂村。不擅长攻城而擅长野战的家康在接下来的将近半个月中偃旗息鼓，拒不应战。只为消磨据守大垣城的西军斗志，以迫使急着开战的三成将军队前移至一马平川的关原附近。这一招果然奏效。没有得到丰臣家足够财力支持的西军难以长久支撑下去。心急如焚的三成否决了岛津义弘奇袭东军的计策，在九月十四日凌晨之时将大垣城的西军主力移动到了关原西边的屉尾山上。加上原本驻扎于一旁天满山、松尾山和南宫山上的大谷吉继、宇喜多秀家、小西行长、小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家、长宗我部盛亲、安国寺惠琼等人的军队，大约总计八万人的西军全部到齐，一线排开成鹤翼之阵，与东军形成剑拔弩张之势。

"太好了！治部少果然无法继续坚持下去了！"得知三成大军出现在屉尾山的消息，家康郁闷的心情终于有了好转。尽管嫡子秀忠率领的德川家三万八千大军在讨伐上杉的宇都宫大本营被直江兼续弄得晕头转向，又在赶来与东军会合的途中遭遇加入西军的上田城真田昌幸和真田幸村父子围追堵截，又在连日暴雨的木曾川中迷路多日，注定无法赶到关原战场；尽管战场上真正直属德川家的军队只有自己和家臣本多忠胜，还有四子忠吉的万余人马，家康还是决定抓住这个极为难得的野战机会。至少在他手上还有两张不为人知的王牌。

很快，家康的进军命令和阵型部署传到了东军所有武将那里。东军的各位武将，包括福岛正则、黑田长政、藤堂高虎、田中吉政、筒井定次、京极高知、细川忠兴、加藤嘉明、井伊直政、松平忠吉、本多忠胜、金森长近、织田有乐、古田重胜、生驹一正、浅野幸长、池田辉政、山内一丰、有马丰氏等等，总计约十万人的西军，也在凌晨朦胧的夜色之中陆续到达了关原，按照相应的部署在关原中央和四周的山地上扎下了本阵。

九月十五日，早晨八点。关原尽显微寒秋意的浓雾还未完全消散。家康的四子松平忠吉和家臣井伊直政带着一拨铁炮队，悄悄来到东军最前锋福岛正则的本阵旁，对准对面不远处宇喜多秀家的军队，打响了关原合战的第一枪。在各个山头和平地静候命令的武将们误以为松平军的枪声就是正式开战的象征，纷纷点燃了身旁的竹筒信号弹。一时间，信号弹冲上天空发出的呼啸声在关原上空此起彼伏。PS2首发游戏《决战》中所描写的关原合战，就在这呼啸声中，正式开始了。

首先行动的是东军福岛正则对西军的宇喜多秀家，继而是藤堂高虎和京极高知对大谷吉继，而石田三成则面对的是黑田长政和细川忠兴的进攻。合战持续到中午，双方依然处于胶着状态，胜负未分。心急火燎的家康已经无法再稳坐在桃配山上观战了，眼前的浓雾也根本挡住了他焦虑的视线。不一会儿，他将本阵移到了山下不远的平地之上。然而这样还是未解其心中急虑。时间已经接近晌午，前方传来的战报却依然还是"各有进退，胜负未分"。家康终于还是



忍不住了。他叫过一旁负责传令的本多正纯，让他赶快发信号去催促那两张王牌早点动手。

信号发出，其中的一张马上有了回应。西军的吉川广家战前就已暗中投靠了东军。而他留在西军阵营中的主要任务，就是尽力挡住南宫山上毛利秀元大军下山参战的道路。同属毛利家族的秀元被广家挡在半山腰上，又不好兵戎相见。广家的目的很容易就达到，而且未损一兵一卒。

另一张王牌却仍然没有作出反应。西军鹤翼阵最南端的松尾山上，小早川秀秋一直在静观着两军的厮杀。按照事先三成的安排，他的军队应该会从南端包抄合围东军的南翼。可是到了这个时候，他的内心里，还依然在做着激烈的斗争。开战以前，淀姬和三成为了将他拉拢进西军阵营，不惜开出了让他在秀赖成年以前担任关白的诱人条件。而东军的家康，也许下了给予更多封地的诺言。到底应该帮助哪一边呢？秀秋依然在两家之间摇摆不定，犹豫不决。再等会儿吧，哪边撑不住了，我就加入占据优势的那一方吧。秀秋的想法如三岁小孩儿一般幼稚。不过也无所谓了。反正不管加入哪一方，只要赢了这场战争，他都能从中渔利。

山下的两家却已如热锅上的蚂蚁。三成派遣过来催战的使者来了一次又一次。那边家康催战的信号也放了一遍又一遍。秀秋那里却依然平静。“这个吃里扒外的小混蛋！”战马之上的家康不停的骂着这句话。“该不会上了这个小人的当了吧？”想到这里，家康心中不禁打了一个冷颤。如此生死存亡的危急关头，家康实在无法再像平常那样静心忍耐了。他抽出佩刀，砍断了眼前的一面旗帜，嘴里衔着马鞭咬牙切齿命令一旁的本多正纯道：“给我用铁炮射击小早川的本阵！给我用火炮轰击小早川的本阵！让他知道不听从我德川家康的后果！”

不一会儿，秀秋的本阵炸开了锅。接连几发炮弹落地，虽未伤到木栅之后的兵士，却终于使秀秋从犹豫的幻梦之中惊醒过来。在慌乱的心情中他做了最终的决定，然后立刻上马，将马鞭指向山下的大谷吉继本阵，命令手下将士们：“敌人是大谷吉继，大家给我冲啊！”那些就等着命令发出的一万五千名小早川家士兵们立即向着大谷吉继阵营冲去。

就像当年一举定下PS完胜战绩的《最终幻想Ⅷ》一样，小早川的临阵倒戈也立刻发挥了决定性的作用。松尾山脚下西军胁坂安治等人，也如小早川一样中途变节投靠东军，冲向北边的大谷吉继阵脚。转瞬之间，大谷吉继阵营被小早川和胁坂等人的军队冲得七零八落。常年身患癞病的大谷吉继早已是行动不便。眼见自己的本阵在秀秋的冲击下溃不成军，吉继大骂数声，“秀秋这个无耻小人！死在此等小人小人之手，真是死不瞑目啊！”然后在万般无奈之下被迫切腹自尽。宇喜多秀家的军队也在两面夹攻的情势下溃不成军。西军的右翼，转瞬之间已是全面崩溃。

石田三成那边的情况也不乐观。黑田和细川的攻势远远超出了三成先前的想象。就连最信任最亲近的家臣岛左近也在战斗中身中数弹。再加上不断传来的西军各将领的死亡和逃离讯息，三成也觉得大势已去了。他击倒了几个冲过来的敌兵之后，已是精疲力竭。就在他准备切腹自尽以谢太阁殿下一生恩遇之时，几个家臣拼命夺过了他手中已经出鞘的胁差。“留得青山在，还可图日后东山再起啊！”家臣的苦谏很快打消了三成的自尽念头。他这才想起来，还可以回自己的居城佐和山城从长计议。突然燃起的希望使三成再也顾不上武家所谓的战败切腹之礼，狼狈逃出了关原。

在护卫西军各武将溃退的岛津家军队也被击退之时，已是下午两点。持续了六个小时的关原合战以西军的全线溃退而宣告结束。刚刚转晴的天气，不知不觉中又下起了大雨。关原的广袤平原上，已是尸横遍野，在秋雨的萧瑟中，显得分外凄凉。就是井上雄彦那部《浪客行》漫画中描写的后世剑圣——宫本武藏，此刻也昏死在西军的死尸堆里。

那边东军的阵地上，却是另外一番景象。德川家康领着诸位将士一遍又一遍喊着响彻关原盆地和山间的“えい～えい～おおおお～～”声，欢庆着东军的胜利。

东西两军在这场战争中都付出了惨重的代价，仅仅死亡的人数即达到八千至一万人。不过损耗这些军力都是那些分别支持德川或石田的大名。家康这边，则因为德川家的主力还在秀忠的率领下困在木曾川而未有任何损失。家康再一次在无意之中成了最大的赢家。而三成西军的失败，也正如他撤出关原时所说的那句话一样，“意味着丰臣家全面衰亡的开始。”

第三章 二元政治

壹

“正义必胜！”

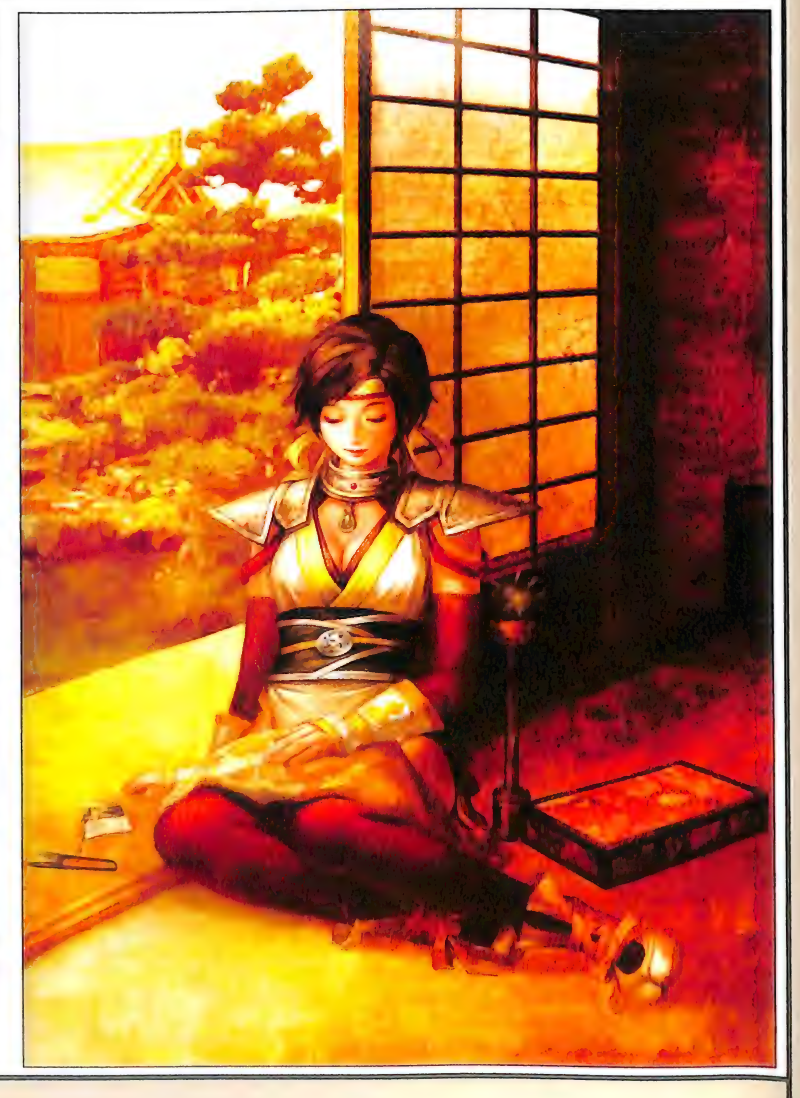
关原战前，每当西军的武将们对三成的战略安排提出置疑时，他都会用这句话来回答他们。然而，正如上杉景胜所说，“正义永远只会站在战胜者一边。”一天之内，三成从权力的巅峰跌入了无尽的黑暗之中。连他寄托了无限希望的所谓“正义”，也无情地离他而去。

攻陷佐和山城没有花费那些杀红了眼的东军将领们多少时间。守城的三成妻儿老小全部吞没在熊熊的战火之中。还对回居城重振旗鼓抱有一丝幻想的三成，远远望见佐和山城冒出的滚滚浓烟，彻底绝望了。庆长五年九月二十一日，关原合战之后的第六天，巡山的田中吉政家臣田中长吉在高时村抓住了已经憔悴不堪的三成。

“成王败寇”的规律又一次显现出了它的可怕效果。接下来的，是所有战胜者都会对战败者进行的残酷处罚。

庆长五年十月一日，三成连同被捕的小西行长和安国寺惠琼（没想到这个《鬼武者2》中的重要角色会有如此下场）在大坂城下町游街示众之后，于大坂桥边的河滩上，断首就义。“如筑摩江上芦间渐渐熄灭的灯火，我身也消逝不见。”至今，念出这句三成死前所作的绝命诗，似乎还依稀可以体会到这位一生都忠诚于丰臣家的文臣，行将赴死前的悲烈。

被三成推举为总帅的毛利辉元，则比其他西军武将圆滑了许多。他一直默默谨记着祖父毛利元就“誓死也要保住领地”的遗训。为了东西两边都不得罪，他在支持东军和西军的立场上采取了骑墙的策略。在三成急需要兵员和财力援助的时候，毛利家没有为他提供一兵一卒或一文钱的支持。当西军的立花宗茂等人从关原退回大坂城中，要求辉元召集大军，在大坂城中与家康和东军决一死战时，辉元也毫不犹豫地否决了这一提议。而当家康进入大坂城时，辉元又极识时务地从大坂西之丸退出。这些对东军毫不抵抗的举动很容易就得到了家康的谅解。但投靠西军的死罪可免，活罪依然还是一样要领受的。毛利元就时代就确定下来的安艺广岛一百二十万石领地，被家康剥夺了一大半，只剩下三十七万石。同样被削减领地的还有关原合战后不久就向家康投降的上杉景胜和佐竹义宣等人。上杉家一百二十万石只剩下了三十万石，佐竹家五十四万石也只剩下二十万石。



也许领地被削减还算是极轻的处罚，至少这些罪行尚轻的西军诸侯们还保住了性命。更多的西军武将们，不仅丧失了所有的领地，连身家性命也无法保全。除了三成、行长和惠琼断首之外，五奉行之一的长束正家回到居城后切腹自尽；同为奉行的增田长盛和前田玄以以失职罪名被流放；长宗我部盛亲下落不明；宇喜多秀家藏匿在岛津家，后来也被投降的岛津义弘之子忠恒交于家康，流放至八丈岛上……

几家忧愁，也就有几家欢乐。东军阵营中的各位诸侯按照立功大小，皆大欢喜地瓜分了西军被夺去的六百二十三万石领地。像前几年火得不得了的大河剧《利家与松》，里面所描写的前田家加贺百万石物语就是在这次瓜分中最终达成的。而那位中途叛变投靠了东军的金吾中纳言小早川秀秋，也如愿获得了备前、美作五十万石的封地。

不过，其中也有分配不合人意的地方。战前福岛正则曾对劝他加入东军的黑田长政说："加入内府大人一方没有问题，但这只是出于我对三成等人的憎恶而已。在消灭三成等人之后，希望内府大人能够保证丰臣家和秀赖少君的地位。"如此反三成不反丰臣的态度，被一直以彻底灭亡丰臣家的家康作为了下一轮的重点提防的对象。生性耿直忠诚的正则，也因此成为了众多胜利者中的牺牲品。当年太阁赐给他的尾张五十七万石领地，连同固若金汤的清洲城，在这次领地大分配中，被换给了家康四子松平忠吉。他的新领地范围虽有所扩大，却被调到了离关东和大坂都极为遥远的广岛。正则嘴上说着感谢内府大人的话，心里却憋屈得不行。"帮内府消灭了三成，结果还越来越不如以前了。看来我还不如效忠丰臣家，为秀赖少君守护好丰臣家的天下。"正则暗暗下定了这样决心。



贰 庆长五年十月二日，家康率领秀忠、忠吉以及西军诸将一干人等进驻大坂西之丸，并于当日正式拜见秀赖少君和淀君。大坂城中的淀君却早已慌了神。关原合战之后，家康就马上派人告知淀君："此次战事，完全只为清剿丰臣家奸佞，而与少君和淀殿无关。我等依然是丰臣家家臣。"听到如此保证的淀君长舒了一口气。这个头脑简单的女人先前还一直在为内府大人追究那封檄文的责任呢，现在看来是没什么问题了。可是当家康等人进入大坂城后，传到淀君这里的消息却又来了一个一百八十度的转变。"关原的战争似乎不是治部少辅三成一个人策划的。如果经过调查，有谁和三成同谋的话，即使那人身分地位再尊贵，也要接受处罚！"淀君一听就明白了，家康放出这话，明显就是冲着她来的。而且根本就用不着调查，拿出那封檄文，看看后面代表丰臣家的花押，就足够定她的罪了。怀着忐忑不安的心情，淀君牵着秀赖，来到了召见家康的大厅之中。

还是如往常那样，家康带着各位家臣向淀君和秀赖施以君臣大礼。座上的淀君却早已是心不在焉了。她甚至连多询问一些关于关原战事情况的勇气也没有了。简单的寒暄几句后，接下来的只能是顾左右而言他。"秀赖，这位内府大人就是你未来妻子千姬的祖父哟。还有他旁边的那位，是千姬的父亲，也是我妹妹阿江的夫君……"淀姬希望用拉家常的老土办法暂且把这一阵子糊弄过去。下面的家康早已看清了淀君的真意，一边随声附和道："太阁当年指婚孙女千姬与少主同结连理，实乃德川家之荣幸。"一边暗地里怂恿着身旁的秀忠也附和两句。懵懵懂懂的秀忠这回没会错父亲的意思，也赶紧连连点头称是。下面是家康在那儿附和淀君，上面的秀赖也只能一个劲儿的重复那句母亲事先教好的话"辛苦诸位，不胜感激"。关原战后，丰臣家君臣的首次会面就在这样拘谨的气氛中结束了。尽管德川还在向丰臣低头，然而淀姬不似君主所为的心虚表现，却已经或多或少地透露出了丰臣家的无能为力。

君臣之间的排场还是要继续维持下去。表面上，家康也没有真的去追究淀君等人的罪责。但这些并不意味着丰臣家依然可以像太阁在世时那样为所欲为了。终于有一天，外面已是沸沸扬扬的传言，让淀君发现了其中存在的蹊跷之处。可惜这回她再也无法向三成或奉行们求助了。偌大的大坂城中也只剩下了被家康任命为秀赖太傅的片桐且元算是个管事儿的人。她立即派人把且元招了过来，问道："我们丰臣家的领地，到底有多大？"

且元事先也听闻了有关丰臣领地方面的传闻。身为秀赖辅佐人的他，早就去向德川家的本多正信证实了这一情况。不过，现在淀君问起，他却一时语塞，不知该如何回答才好了。

"嗯……这个……丰臣家现在……只剩下摄津、河内、和泉三国共六十五万七千四百石领地了。"支支吾吾之中，且元还是说出了不得不接受的事实。

如同晴空霹雳一般，淀君突然感觉天旋地转。当年太阁秀吉去世时，丰臣家可还是有六百万石领地的啊！怎么现在只剩下十分之一了？

跪伏在前的且元继续说道："内府大人说，这是大战的结果。由于关原之战中西军打了败仗，三成、行长、惠琼都被砍了脑袋。那些西军的大名，也被剥夺或削减了领地。丰臣家在讨伐内府的檄文上画了押，也得接受处罚，所以就……"

"我代表秀赖殿下质问你，你到底是丰臣家还是德川家的家臣？"座上的淀君已经听不下去了。她觉得且元在这里转述家康那些目中无君的言语，俨然已是家康的代言人了。而一边低着头的且元，也已是无言以对，只好识时务的赶忙退下了。

良久，她才从这突如其来的打击中清醒过来。说好了处罚不会涉及到丰臣家的利益的，最终却还是被削减了领地。原来家康妄图取代丰臣家称霸天下的野心依然未死！可惜事已至此，她与秀赖这一对孤儿寡母也只能听天由命了。起码，削减掉领地，终归还是要比死罪来得容易接受一些吧。

如果事情如淀君所想像的那样简单的话，也许还算不错。不过对丰臣家的打击还是接踵而至了。

一次，在只有家康和秀忠参加的小型茶会上，家康对秀忠说了一句别有用意的话："关白之职，自古以来就属于宫中公家的藤原五摄家（指近卫、鹰司、九条、二条和一条这五门藤原氏）。太阁殿下身前蒙天皇恩赐，得以丰臣姓接任关白。但武士就要有武士的样子！他丰臣家也是武士，如何能担任公家的职务？况且前任关白秀次切腹已过五年，关白之位一直空着，他丰臣家又有何德何能可以长期独占这个位子？"此言一出，秀忠已明白了其中三分意味。他想，这回一直为丰臣家留着的关白位子，只怕是保不住了。

关原合战的同一年底，丰臣家再一次遭受了更为沉重的打击。朝廷快报传来，向丰臣家宣布，任命藤原五摄家中的九条兼孝为新任关白。这突如其来的消息，又一次让淀君不知所措了。"当年太阁殿下驾

崩之时，已特别遗嘱，关白之位是要留给秀赖的啊？”

“启禀夫人，关白职位的任免，是专属于天皇陛下和朝廷的权力。”一边的且元无奈之下，只能将官位任免的规矩向淀君如实相告。

“这肯定是内府大人在背后捣的鬼！”和淀君一直关系暧昧的大野治长这回倒是有点开窍了。“那就把内府大人叫来，我要亲自问他！”淀君已是怒不可遏，连手中的折扇也掰成了两段。“万万不可！如果内府大人来了却又拒不承认，那丰臣家的立场将会十分尴尬！”还是且元考虑的更为周全，避免了丰臣家君臣之间的又一场可能危机的出现。

此时的淀君也只能是一筹莫展了。正所谓“福无双至，祸不单行”。丰臣家的领地被削减得只剩这么一丁点儿，还不如人家前田家的一半。就是那些关原战后还信誓旦旦，嚷着誓死效忠保卫丰臣家的大名们，此刻也因为各自得到家康的封赏而成为了德川家的座上宾客。如今饱偿世态炎凉的孤儿寡母，只能在空空如也的大坂城中，在这越来越黑暗的漫漫长夜中选择忍受了。也许逆来顺受，在淀君看来，也只能是没有办法的办法了吧。

叁

得寸进尺，成了德川家行事的新原则。家康依然是全权代替秀赖处理国政的代理人。不过理政的场所早已不再是大坂城的西之丸，也不是伏见城，而是直接搬到了关东德川家的大本营——江户。丰臣家的权力，出现了大坂与江户各自为政的二元体制。那些看清家康真实意图的大名们，为了迎合家康，也开始在江户修建各自的豪华府邸。还有一些大名，为了表示对德川家的忠心，也纷纷主动将自己的妻子儿女送到家康那里以作人质。那位在夫君前田利家去世后就出家为尼，法号“芳春院”的阿松，就是这众多人质中最为尊贵耀眼的人物。

因为距离较远的关系，家康与淀君和秀赖见面的机会越来越少了。只有每年新年的时候，家康才会带领着一批德川家的文臣武将，从江户浩浩荡荡的赶到大坂，向台面上的君主秀赖致以新年的祝贺。庆长八年(1603年)，年仅十岁的秀赖被朝廷由从二位大纳言升任为内大臣。新年时，前来祝贺秀赖升迁之喜的公武两家人员络绎不绝，久未有此热闹景象的大坂城似乎又恢复到了太阁秀吉在世时的繁荣。但是，这群人中，却已不再有家康的身影。

因为关东的江户，已经没有了内大臣(内府)德川家康，只有征夷大将军德川家康了。

开设幕府，是家康在关原战后，一直以来都在寻求的结果。他曾私下对秀忠说：“所谓武士，在军队中当上了一兵一卒，就会想着要当上一城一国之主；当上一城一国之后，就会想着能够成为“天下人”(即天下霸主的意思，最近PS2上有款战国游戏就名为《天下人》)。当年信长公和太阁殿下都成为了天下霸主。四十年河东，现在也轮到我们德川家称霸了！”秀忠小声问道：“那我们到时候还算是丰臣家的家臣吗？”家康白了这个反应迟缓的儿子一眼，说：“你要记住，你名字中的‘秀’字，是太阁秀吉的‘秀’，不是那个秀赖的‘秀’！”秀忠这才明白，父亲这回算是下定了与丰臣家彻底决裂的决心了。

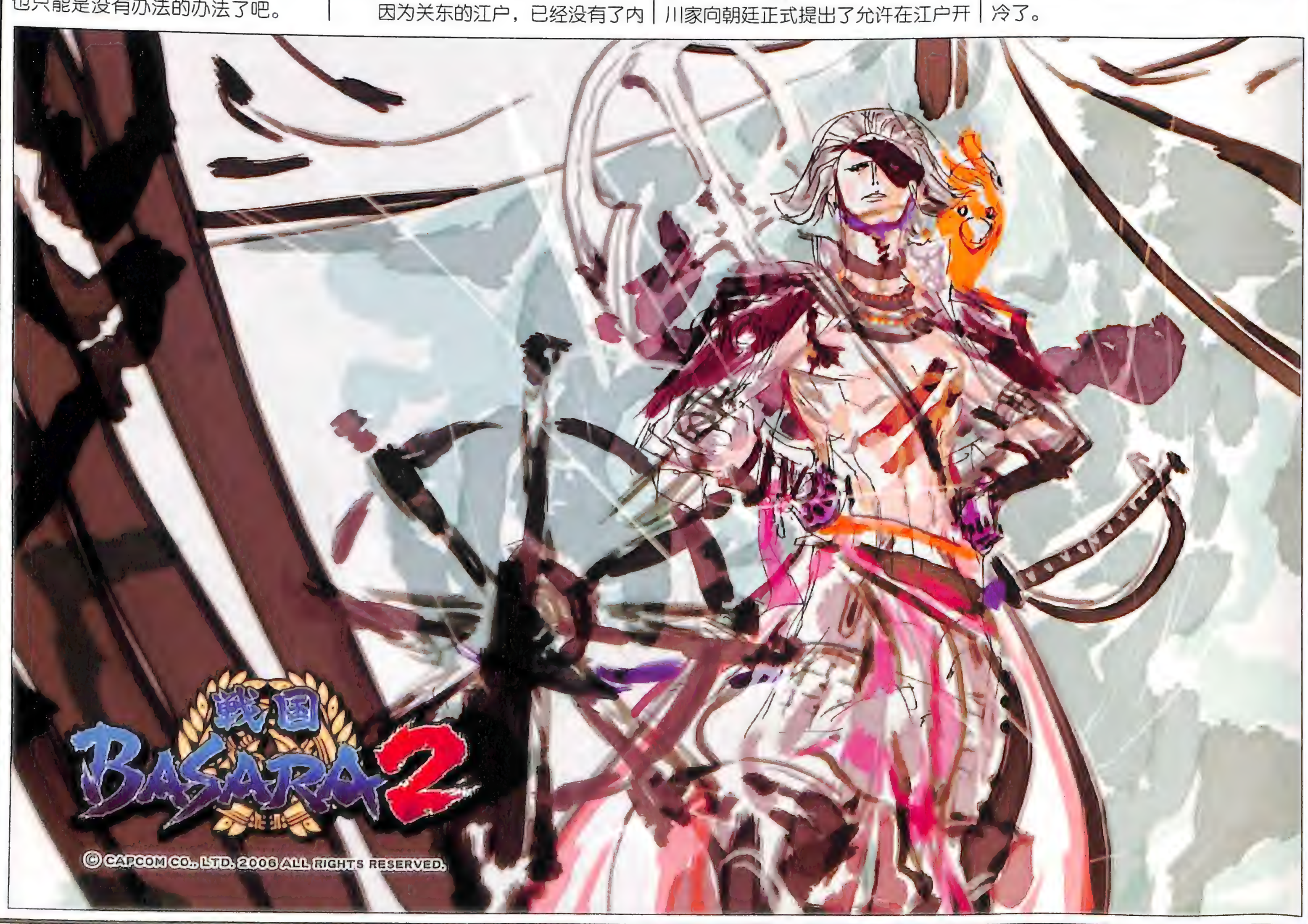
开设幕府的人，只能是源氏子孙。当年秀吉因为曾自称是平氏后裔，无法开设幕府，才由天皇御赐丰臣姓，当上了关白和太阁。家康则不同。和信长结盟的时候，因为信长向朝廷请求，德川家获准公开自称源氏后人，所以也就拥有了开设幕府的权力。和南禅寺主持金地院崇传以及延历寺僧正南光坊天海周密商议后，德川家向朝廷正式提出了允许在江户开设幕府的请求。很快，这一请求被批准了下来。家康被朝廷封为从一位右大臣、征夷大将军、源氏长者。连家康年幼的第九子和第十一子，也分别在源义经和源赖朝的名字中各取一字，被朝廷赐名为“义直”和“赖宣”。先前一直还笼罩在丰臣家君臣关系中的江户政权，终于在因为新幕府的设立而合法化了。

淀君这才弄清楚家康不再来大坂参拜秀赖的原因。不过她并不清楚所谓的“征夷大将军”到底是何意思。一旁的片桐且元神色凝重的解释道：“征夷大将军是领导天下武家的最高职位，只有源氏才有权力担任此职和开设幕府。”

淀君似乎有点明白了，她喃喃自语道：“源氏啊？德川家不是一直都是我们丰臣家的家臣吗？现在怎么成了源氏的人了。难不成是改换了系统啊？”

刚刚迎来秀赖升迁大喜的丰臣家，再次沉默了。面对德川家的公然独立，她们所能做的，也只能是以拒绝参加新征夷大将军的任命仪式，来向世人表现出仅存的自欺欺人的君主姿态了。

庆长八年(1603年)的冬天，对于摇摇欲坠的丰臣家来说，似乎过于寒冷了。



第四章 女人天下

壹 如同惊艳一现的昙花一般，庆长八年元旦大坂城中的繁华，很快就凋零在了寒冬的凛冽之中。庆长九年，又到了新年伊始。那些一年前还在秀赖和淀君面前高喊“千秋万岁”的大名们，如今几乎已经忘记了大坂的存在。冷冷清清的大坂城中，表面上还属于丰臣家的家臣里，只来了那位福岛正则。

“请一定要忍耐下去。”听完淀君对丰臣家臣们不忠行为的唠叨后，福岛也只能说些安慰的话了。“从现在的情况来看，家康大人开设幕府只是一时之计吧。现在少君越长大，家康大人离死亡也就越近了。等到家康大人过世，德川家就不会如此目中无人了。到时候鄙人自会联络天下诸侯，要求江户把国政大权奉还给秀赖少君！”

末了，正则十分肯定的给淀君下了保证：“到时候在下一定这么办！”

听了正则的保证，淀君心里塌实了许多。这时候，她反倒有些担心正则的安危起来了。“侯爷说的这番话，要是传到江户那边，不会有什么危险吧？”

对于淀君少有的担心，正则感动得有些热泪盈眶了。他先是低着头小声感谢了淀君的关心。接着，他又难以抑制激动的情绪，直起身来大声说道：“被江户知道了又怎么样？！在下可是德川家的恩人！前几年关原之战，我是因为厌恶三成才加入了德川那一方，很多厌恶三成的诸侯们也是因为我加入了，才跟着加入的。再说，关原那仗，我可是费了好大力气才拖住宇喜多家的军队的。要不是我，只怕他们东军还不会那么容易取胜吧！”

听了正则对德川家毫无忌惮的抨击，淀君才算放下心来。在眼前这位嚷着要誓死捍卫秀赖君位的武将身上，她又仿佛看到了丰臣家再度中兴，称霸天下的那一天了。

福岛正则在大坂城中的言论，江户当然会知道得一清二楚。家康也不会坐等德川家的天下在他死后，又重新回到丰臣家的手中。他得趁着精神还算清醒的时候，让世人都明白，天下已经是他德川家的了，丰臣的时代永远都不会有了。

最好的方法就是尽快确立德川家世代承继体制。家康把秀忠单独叫了过来。“当年信长公的天下只有一代，太阁丰臣家的天下也只会有两代。如果我们德川家的天下，也只有一代或是两代，岂不是家门的奇耻大辱？”家康的意思已经很明确了，他让秀忠做好成为江户幕府第二代征夷大将军的准备。

贰 庆长十年(1605年)四月，京都再次传来了消息。德川家康辞去了征夷大将军的职务。他向朝廷提出的让其子秀忠继任第二代将军的请求也得到了批准。很快，秀忠就和家康一起，在京都二条城里，举行了新将军的任命仪式。

先前嚷嚷着要为丰臣家和秀赖少君守护天下的正则，这回真的忍不住了。他叫上同样忠诚于丰臣家的加藤清正，一起去向家康询问将军承继的原因。当然，他们不能直接质问家康为何不将国政奉还大坂，只能先拐弯抹角一番：

“据说，这征夷大将军的职位，只是上古时代为了征讨北方虾夷地方的夷狄蛮族而特别设置的。不知道大御所现在还要让秀忠大人继任这个临时设置的官职，所要讨伐的夷狄，又是指什么人呢？该不会……，是丰臣家吧？”

从将军位子上退下来的家康，改称为“大御所”，这是卸任将军的专用称号。尽管正则和清正拐弯抹角，家康还是一眼就看出了他们的真实意图。他也故意不着边际的回答道：“现在所谓的夷狄，是指那些有心侵略本国的人！说具体一点，就是西班牙、葡萄牙、荷兰、北方的俄罗斯、西边的中国大陆，还有藐视佛教的天主教！今后将军的眼界，应该是放在提防南蛮人、红毛人的事情之上。这样解释，你们明白吗？正则大人？”

正则一介武夫，对家康这样的解释已是无言相对。家康继续装作漫不经心的样子说道：“跟西边的女人和小孩儿斗来斗去，争夺什么职位名分，我家康没有这些闲心。你说是吧，清正大人？”一直在一边没有吭声的清正，也只能默默地点了下头。

事情的发展早已超出了正则和清正的想象。家康也不是一个仅凭他们的力量就可以对付的人物。他们只能眼睁睁地看着于丰臣家不利的事情一件一件的发生。

对于自己的无礼冒犯，家康当然不会轻易原谅。福岛正则、加藤清正等人都是拥有五十万石以上领土的大名，处罚过于露骨的话，只怕又会挑起无谓的战争。家康想出了一条狠招。他卸任将军后，就以大御所的身分搬到了德川家的发源地——骏府。这次，他刚好可以借着修缮骏府城天守阁的名义，消耗那些依然心向大坂的大名。很快，江户就向暗中支持丰臣家的西国大名们发出命令，让他们动用自己的财产和兵员，来骏府修缮天守。正则等人明知是计，却也无能为力，只能低头服从。紧接着，幕府又让他们去为家康修复名古屋城和伏见城。至于太过遥远而无法过来一起修城的岛津家，江户则让他们去攻打位于冲绳的琉球王国。经过这么一来二去的折腾，西国那些大名们，已是财政亏空、实力大减。一时半会儿，对丰臣家的支持也已是心有余而力不足了。



叁 秀忠做了江户幕府的第二代将军，真正的大政决定权却还是集中在骏府的大御所手中。就算是以成为自己居城的江户城，也不是自己所能作主的。此时的江户，已经成了女人天下。

说到江户的女人天下，就不能不提秀忠的正室阿江。阿江和大坂城中的那位淀君一样，也是浅井长政的女儿，在战国著名的“浅井三姐妹”中是最小的一个。十二岁时，她就嫁给了大野城主佐治一成，又在一年后离婚。后来又嫁给了太阁秀吉的侄儿羽柴秀胜。不想秀胜又在“首次文禄征韩”中阵亡在朝鲜战场上。经历了两次不幸的婚姻后，阿江嫁给了小自己六岁的德川秀忠。由于年龄上的反差，阿江被人戏称为秀忠的“母大姐”。也许，这些只是人们茶余饭后的胡诌而已。不过在秀忠的一生中，这位阿江的确算得上具有“母大姐”的威严气势。

与父亲家康不同，秀忠生来就有些愚笨(当然算是大智若愚的那种)，也有些胆小。在他的“母大姐”妻子面前，更是连嘴都不敢顶几句。对妻子的畏惧严重影响到了这位德川家继承人的后嗣问题。阿江嫁入德川家后，一连生了四个女儿。眼看已经年过三十，秀忠依然没有儿子出生。“母大姐”又是出了名的醋坛子，畏于她的十足霸气，秀忠也一直不敢纳侧室生子。当年困扰丰臣家的继承问题，如今也不幸的出现在了德川家。

转机出现在庆长五年，秀忠继任将军之前，江户终于传来了嫡子出生的喜讯。新生儿很快被家康亲自命名为德川家家主才能拥有的名字“竹千代”，这也意味着德川家第三代继承人的确立。只是，和这位刚出生就拥有了尊贵地位的弟弟相比，前面那几位阿江的女儿们，就没有那么好的命运了。家康的联姻战略，决定了这些孙女们一生的不幸命运：根据太阁秀吉和家康的约定，秀忠的长女千姬嫁

给了秀赖；次女珠姬也在三岁时，嫁给了前田家第三代家主前田利常；三女胜姬，嫁给了结城秀康的儿子结城忠直；四女初姬，也以淀君妹妹阿初的养女身分，嫁给了京极忠高；将会在数年后出生的五女和姬也许是命运最好的一个，成为了后水尾天皇的中宫；阿江和前夫羽柴秀胜生的女儿完姬，也因为家康要拉拢京都宫中的公卿势力，而嫁给了公卿九条忠荣；而结城秀康的女儿喜佐，也被家康亲自指婚给了毛利辉元的儿子毛利秀就……生于战国末世的这些女性们，即使拥有德川家的高贵血统，也还是一样难以逃脱沦为男人们笼络人心争夺天下的工具的命运。

肆

女人的天下，在西边的大坂也已经存在好多年了。丰臣家仅存的一点威仪和声望，如今都掌握在了淀君和她的乳母大藏卿手中。她们也许不会料到，接下来的几年里，丰臣家那仅存的家底，也会被她们这群全无治国理政能力的女流们败得一干二净吧。

即使早已不是将军，家康也从来在没有到大坂去参见秀赖。“当年那个小孩子，现在长成什么样子了？”他倒是有点想见见秀赖了，只是这回变成了要求秀赖亲自到骏府来见他。

提议一出，立刻遭到了不少还对丰臣家有些感情的大名们的反对，毕竟丰臣家在面子上还是旧日的君主。藤堂高虎首先提出了异议：“大坂那边虽然只剩下了六十五万石，可也不是一般的大名啊……”可还没等藤堂高虎说完，家康就打断了他的话：“他现在就是一般的大名！”

家康要求秀赖去骏府见他的消息传到了淀君那里，同样又是一通叱骂。淀君对负责与江户传达信息的且元说：“以后那边再要求秀赖过去，就直接说秀赖生病了吧。”

再当家康提出秀赖到骏府登城参见的要求时，发烧感冒成了丰臣家了无新意的回答。终于有一天，随口乱编的借口成为了现实，而且比借口中的那些疾病还要严重。庆长十一年，秀赖染上了当时的不治之症——天花。得知消息的家康，自然欣喜不已。“西边的那位，只怕活不久了吧。要是这回真的死了就好了。”和家臣本多正信在一起商议事情时，家康说出了自己由衷的期望。可惜事与愿违，经过半个月的煎熬，秀赖还是活了过来。

家康的要求依然没有停止。江户那边甚至传出了不来参见就攻打大坂的谣言。已经隐居在京都高台寺多年的高台院宁宁，为了保全丰臣家，也站出来以保证秀赖安全为条件让秀赖去参见家康。淀君终于放松了态度，允许秀赖在家康上京的时候，去二条城参见。

庆长十六年(1611年)三月底，从未走出过大坂城的秀赖在高台院的陪同下，由福岛正则和加藤清正护卫，来到了二条城。秀赖时年以满十九，个子长得比家康还要高大。落座后，一边是年富力强的秀赖，一边是老迈横生的家康，差距马上就显露出来了。这次参拜中，秀赖的表现远远要比家康想象的要好。他的气势，已经超过了将军秀忠和德川家其他的孩子们。

如果让秀赖继续活下去，只怕日后对德川家的天下会是一个极大的威胁吧。二条城会面后，家康一直在思考着这个问题。在他死之前，必须为德川家除去这个眼中钉肉中刺！

完全摧毁丰臣家，让这个已经没有任何理由继续存在下去的家族彻底灭亡！家康下定了如此的决心。首先一定要消耗掉太阁当年留给秀赖的庞大资金，让丰臣家没有钱来招募忠于他的军队！家康心生一计，让手下的人出去散布谣言，并让本多正信去吓唬大藏卿说：“秀赖罹染天花恶疾，都是因为太阁当年杀戮太多，以至无处超生的亡灵折磨秀赖所造成的。再说他能够挺过来，也定是神佛保佑啊。不如将那些因为长年战乱而破败不堪的神社佛寺修葺一新，祈求神佛对秀赖的保佑吧。”不明所以的大藏卿将原话转告给了淀君，淀君居然也信以为真了。在她看来，儿子的命比什么都重要。于是，丰臣家在宗教上的疯狂投资开始了。京城的北野神社，出云的大社，鞍马的昆沙门堂，河内的誉田八幡宫，京城的东寺南大门，睿山横川的中堂，三条的昙华院，摄津的胜尾寺，大坂的四天王寺，醍醐的三宝院仁王门，京城的南禅寺法堂，山城的石清水八幡宫，大坂的生国魂神社，上醍醐的御影堂和五大堂，如意轮堂、楼门等，不一而足，全都和丰臣家扯上了关系。刻有“右大臣秀赖所建”的石碑，无一例外的立在了这些名山宝刹之旁。

不久，太阁秀吉留在大坂金库里成山的金银果然越来越少了。淀君却还想着完成太阁生前重新铸造方广寺大佛的遗愿。她向江户的幕府提出了借钱的要求。

家康心里却在暗自发笑。这种消耗丰臣家财力的小小计策——或者根本就称不上什么计策，只能算是雕虫小技罢了——居然没有被淀君识破。他一边派人对淀姬说：“修建大佛是太阁的遗愿，一定要尊重太阁的遗志！”，一边却告诉江户的秀忠：“建佛修寺是他们丰臣家的私事。我们幕府不要管，也不要借钱给他们！”

虽然最终没有从江户借到一文钱，淀君却依然有些感到欣慰。至少大御所亲口说出了“一定要尊重太阁遗志”的话。这表示他还记得太阁的恩典，还记得丰臣家的尊贵。

如果事情真的如淀君所想象的那样就好了。可惜，女人天下，却成全了丰臣家的灭亡。

按照家康的计划，等到用宗教投资的方法耗尽大坂城中丰臣家所有的财产之后，就只剩下最后一步了……



第五章 梦中之梦

壹 光阴如梭，转眼已是庆长十九年(1614年)了。西边的丰臣家，还在过着看似独立的小朝廷生活。淀君一边忙着修建寺庙神社，一边也仍然没有忘记暗中活动，联络那些能够帮助丰臣家中兴的大名们。她还没从早已成为明日黄花的虚荣中清醒过来，依然做着那个恢复太阁殿下生前霸业的痴梦。

企盼之心仍在，人心却已不古。还是关原之战后的第二年时，当大坂的密使来找人称"加贺宰相"的前田利长，希望共商丰臣家再兴大业的时候，就遭到了他的严词拒绝。前田利长全然不提丰臣家对前田家的照顾，只是冷冷地说了一句："丰臣家的大恩，家父利家生前即已以鞠躬尽瘁予以了报答。至于能有今日前田家的繁荣，全是仰仗了大御所和将军殿下的特别照顾。前田家已经和丰臣家没有君臣关系了。想让我帮丰臣家，只会给我们前田家添麻烦而已。"

在重聚人心的过程中，像前田利长这样当面就予以明确拒绝的情况占了绝大多数。所谓的丰臣家君臣关系，早就湮没在了东边江户的崛起之中。剩下的那些还对太阁有些感情的大名们，此时也已经快受不起时间的消磨了。关原战后不出几年，那位背负了叛徒骂名的小早川秀秋在成天的荒淫无度中死去，虽然他一直都坚称他始终忠诚于丰臣家。而就在庆长十八年里，六十五岁的浅野长政、六十九岁的崛尾吉晴、五十岁的池田辉政，还有三十八岁的浅野幸长等，这些一直在私下里表示仍然忠于丰臣家的大名们，相继离开了人世。丰臣家仅存的一点人脉，就这样在时间的流逝中随风消逝。

在这个当口，偏偏又发生了一件实属意外的事儿。

丰臣家庞大的宗教投资中，有一项是修复太阁当年修建的方广寺大佛。在为大佛建盖的那间大殿里，刚刚浇铸好了的一尊铜钟，以纪念大佛的重建。事情就出在了这尊铜钟的铭文之上。这篇由高僧清韩亲自撰写的铭文中，出现了对江户来说极为敏感和无法容忍的句子。其中有几句分别为"东迎素月，西送斜阳"，"君臣丰乐"，"国家安康"。江户的御用僧人南光坊天海和金地院崇传读过铭文之后，别有用心的将这几句话的意思解释为："东即指江户，西即指大坂。把江户和属阴的素月放在一起，却把属阳的斜阳和大坂连在一起，这分明就是藐视幕府。而且君臣丰乐倒过来念就是乐丰臣君，这明明就是为了表示他们丰臣家和天下大名之间还是君臣关系。还有那句国家安康，将大御所的名讳从中间分开，就是为了用调伏(一种佛教中下咒的方法)诅咒大御所身首异处！"

骏府的大御所家康听说了此事之后，的确非常震怒。不过他也从来就不是一个感情用事的人。这次的铜钟铭文事件，倒是一个挑衅丰臣家的绝好机会！他放出话来，说："如此铭文，就表明秀赖还有谋逆叛乱之心！若经调查的确属实，必当剿灭之。"

大坂的淀君和她的女人参谋团成员们，也已是焦虑不安。稍作考虑，她便派遣片桐且元去骏府向家康解释清楚，让大御所知道这一事件完全不是故意的行为。

数日之后，且元带回了骏府那边的答复。这次大御所要按照幕府约束天下武士言行的《武家诸法度》来惩罚丰臣家的冒犯行为。他提出了三个条件，让大坂任选一个：其一，把淀君作为丰臣家的人质送到江户；其二，秀赖迁出大坂城，丰臣家另封他地；其三，秀赖亲自来骏府或者江户乞求原谅。家康不愧是一只老谋深算的"狸老爹"，这次提出的三个条件，个个都触到了丰臣家敏感的底线。

对于这三个条件，淀君当然一条也无法接受。在她简单的头脑里，丰臣家的君主地位不能遭到如此无礼的侵犯。为了弄清家康的真实意图，她又派了几个城里的老女官，去骏府探听家康的口风。

这些老宫女组成的使节团到了骏府，居然得到了家康热情的接待。和接见且元时的气氛完全不同，家康在老宫女们面前表现的异常大度，丝毫没有再提那几个苛刻的条件。他似乎想让大坂来的人看到，秀赖是我的孙女婿，淀君又和将军夫人阿江是亲姐妹，这区区铭文事件，不会影响到德川和丰臣的关系的。

听了这几个心腹亲信报告的家康态度，淀君长长的松了一口气，"原来家康大人还是不会将丰臣家逼上绝路的。"想起先前听到那些条件时紧张害怕的心情，她将不满全部撒到了且元身上。"他说出这么可怕的条件，说不定是想让丰臣家难堪吧。只怕他和江户那边根本就是一丘之貉。"淀君这么想着想着，越发无法忍受且元了。她密令且元切腹自尽，以谢其辱没丰臣之罪。事先得到消息的且元早早的躲回了摄津的茨木居城，并致信家康，投靠了德川家，从此再也没有回到大坂。



家康的计谋终于成功了！他不仅分化了丰臣家的内部关系，也用故意摆出的宽容姿态让淀君陷入了设好的陷阱之中。过了几个月，骏府的使臣来到了大坂，质问淀君为何不答复大御所提出的条件。淀君还以为事情早就不了了之了，现在看到那边又来重提条件，不免再次慌张起来。

"这么久了还不答复，就是不把大御所和幕府的条件当回事儿，就是对江户的挑战！"使者带来的家康口信，表达出了家康的真实意图。他就是要把丰臣家逼到战争的悬崖边上。

很快，幕府调动天下大名军队一起剿灭大坂的消息就传了过来。淀君和大藏卿没了主意。接替了且元职位的大野治长开始在大坂城中招募浪人，准备迎接江户的进攻。听说了丰臣家要迎击幕府的消息，那些在关原之战中失去了领地和官位的武士们，都集中到了大坂城中。其中包括：长宗我部盛亲、毛利胜永、后藤基次、仙石宗也、大谷大学、増田盛次、崛内氏弘、明石全登等。关原战后一直幽居于九度山上的"战国第一强兵"真田幸村，也带着儿子大助逃出山来，投奔到丰臣家旗下。在极短的时间内，大坂城中的兵力人数估计达到了十二万，加上原有的女仆一万人，总共召集到了十三万人。这种女人也上阵打仗的奇异现象，也从另一面折射出了大坂城女人天下的无奈内情。

幕府那边在家康的号令下，兵力达到了惊人的三十万。这个数字已经远远超出了关原之战时的规模。为了防止有人再次中途倒戈，所有参战的大名，都无一例外的向家康递上了"一心效忠德川家"的血书。就连那位福岛正则也是一样。正则此时也看到了江户无比强大的实力，他让人给淀君和秀赖捎去了一封信，劝他们还是"臣服德川家"的好。只是此刻，大坂和江户的矛盾已经没有回旋的余地了。

贰 庆长十九年(1604年)十月，江户的大队人马完成了对大坂城的合围。淀君这一次居然拒绝了家康在最后关头传来的议和提议。也许她以为不擅长攻城战的家康对异常坚固的大坂城只能束手无策吧。不过亲自坐镇大军本阵的家康也一点不着急，一方面确实是因为他从来就不擅长打攻城战，尤其是像大坂这种凝聚了筑城高手秀吉一生心血的城池，况且在大坂最薄弱的三之丸南

侧，还有真田幸村建造的真田丸挡在那里；另一方面，他也听城里的探子们说，城里秩序一片混乱，那些浪人们一点也不听从淀君那群女人的领导。

"看来不用动太大的干戈就可以动摇他们了。"前几天真田军惊人的勇猛让幕府的军队吃了不少亏，硬闯绝对是行不通的，只能用其他的方法才行。家康找来片桐且元，让他画了一张大坂城的详细地图，并在上面标明淀君住所的位置。

没过几天，大坂城里就炸开了锅。淀君的住所被城外发射进来的炮弹击中，陷入一片火海之中。这全亏了家康从荷兰商人手中买来的西洋最新武器——佛朗机大炮。这种大炮远远先进于大坂城上那些太阁时代留下来的所谓"大筒"，不仅射程远了一倍以上，威力也大得惊人。

果然如家康所料，淀君没有经受住大炮巨大威力的恫吓。她最终还是屈服了下来。丰臣家的求和使者，淀君的二妹常高院(即京极高次的夫人阿初，在高次死后法名为常高院。此时当然已经不是《新鬼武者》里那个小女孩儿的样子了)来到了家康的阵营里。家康这次只提了一个条件：先要填平大坂的护城河。淀君急于保住自己和秀赖的性命，毫不犹豫的接受了这个条件。家康遂以迅雷不及掩耳之势，动员所有的幕府军队，在刹那间就填平了大坂的护城河。不仅如此，这些力量和速度都极其惊人的军队还涌入城内，把二之丸和三之丸的城墙也全部拆得一干二净，连中间的内河也被填平了。号称天下第一坚城的大坂，转眼间就只剩下了本丸和天守阁。

庆长十九年(1614年)冬。所谓的"大坂冬之阵"结束了，只留下了凄凉的残垣断壁，和孤零零的丰臣家家纹旗在冬日的寒风中无助的飘摇。



第二年春天，丰臣家与幕府的和谈破裂了。江户那边以大量浪人依旧滞留于大坂城中，威胁幕府安全为由，再次发动了对丰臣家的战争。六十余州诸侯的兵马，再次被家康集结到了大坂城前。只是这次的大坂，在家康的诡计下，变成了没有任何防卫设施的孤城。

短短的几天时间内，大坂的斗志就完全崩溃了。

那些来到大坂效命的浪人们，大都经历过侵朝战役和关原之战。他们就想盼着借这个机会，报答太阁秀吉的知遇之恩，同时也报关原战败之仇。可是领导他们的，却不是他们想要拥立的丰臣秀赖大人，而是淀君和她手下的一班女流。这些浪人们开始要求秀赖大人出来接见他们，以提升他们的士气。

在武将们的极力要求下，淀君和大藏卿才勉强答应了他们的提议。下定必死决心的武士们，自发集中到了天守阁前的石阶旁，盼望着他们从未见过的秀赖主君能够出来亲自说两句鼓舞他们的话语。他们想象着一幅壮观的画面：秀赖穿着太阁当年所披挂的当世具足盔甲，骑在膘肥体壮的名驹"太平乐"上，后面的近卫军举着那个金灿灿的葫芦马标，还有绘着丰臣家桐纹家徽的大旗，接着秀赖主君一声呼号"为了丰臣家的尊严，我命诸位将士讨伐德川逆贼！"他们就会如阿修罗一般，全然不顾生死地冲向幕府军中。这如同太阁在世时的胜景，让不少老兵都掉下了眼泪。

可惜，这些终归成了不可能实现的想象。秀赖终究没有出现。淀君派来的人说，幕府派来的奸细就混在人群之中，想趁着秀赖出现的时候刺杀他。为了保证秀赖的安全，所以不会让他出来接见大家了。

这些士兵们彻底失望了，不仅仅是对秀赖不能来鼓舞他们而感到失望，同样也为自己至死不渝效忠的丰臣家感到了失望。现在，对他们来说，只有在战场上英勇的战死，才能将他们从这种消沉的失望中解脱出来。

在真田幸村的指挥和带领下，四天王寺之战成了最为悲壮的战役。那些浪人们拼尽了最后的力量，与敌人作着拼命的搏杀。英勇的真田幸村，带着传说中的真田十勇士，带着视死如归的三千五百名真田军士兵，冲破了伊达政宗的火枪骑兵队，冲破了德川的长枪队，一直奔驰到天王寺家康的本阵之前。事先还在漫不经心等待着破城捷报的家康，听说幸村直杀了过来，吓得差点切腹自杀。只是在部下们拼死相救，才从本阵逃了出来。长途跋涉来到家康本阵，却发现这里只剩下了空空如也的几张椅子，幸村慨叹失去了大好的时机。面对身后跟来的德川家士兵，他只好拼死继续战斗下去，直到最后精疲力竭而死。

不久，大坂城被彻底攻破了。如潮水一般的幕府联合军涌进了城内。幸村的儿子大助，在通往城内的路旁切腹自尽。其他为丰臣家坚守到最后一刻的兵士们，也以死表示了自己的忠贞。

家臣们能有如此决心，丰臣家的君主们却还想苟且偷生。搜遍整个大坂城都没有见到淀君和秀赖的影子。在片桐且元的提醒下，家康才知道，淀君母子和他们的随从一起躲进了一个小小的库房之中。"原来那时候在二条城见到的英武青年，只是个毫无能力又贪生怕死的草包而已啊……"城破之后，身为武士的秀赖不当众切腹，却躲到小房子里面不出来。看来当年自己对秀赖的确是高估了。家康在带着人马前往秀赖躲藏之处时，如是思考着。

不一会儿，库房被包围了起来。已经不耐烦的士兵们开始举枪向库房射击，逼迫里面的人出来。家康也让人向里面喊话，"只要出来，就饶你们不死！"

依然没有回音。许久，里面的人这才下定自焚而死的决心。从库房里渐渐冒出了缕缕青烟。一会儿，大火越烧越旺，终于吞没了整个小屋。在后来清理现场时，发现了二十几具男女的遗骸。

没有留下遗言，也没有留下任何绝命诗。彻底灭亡丰臣家的"大坂夏之阵"，就这样以淀君和秀赖等人的自杀而落下了帷幕。那时正是元和元年(1615年)五月八日。

后世依然流传着不少关于丰臣家的故事。有人说真田幸村没有死，当时死的只不过是他的影武者，真田十勇士之一的穴山小助；也有人说秀赖也没有死，代替秀赖在大火中死去的是他的侍卫木村重成；《侍魂》系列"中那位妖艳无比的天草四郎时贞，在宽永十四年(1637年)他领导的岛原天主教徒起义中，也自称是秀赖的儿子……可是不管怎么说，丰臣家还是灭亡了。就像太阁去世之时所写的绝命诗所说，如同梦中之梦一般，丰臣家溅起了一朵小小的浪花，旋即又消释在了历史的长河之中。

桐与葵的争斗，至此以葵纹的全面胜利而告终。家康一手建立起来的江户幕府，绵延相传十五代，一直延续到了明治维新时代。而那，也已是两百多年以后的事了。



解读达·芬奇密码的十个关键词

■ 天之业云

引子

兰登使尽最后的力量，从过道上冲进那个熟悉的庭院，然后停了下来。他气喘吁吁，慢慢抬起双眼，有点不相信地看着竖立在他面前并闪烁着光芒的建筑物。

那是卢浮宫的金字塔。

在黑暗中闪着微弱的光。

他只是欣赏了片刻。不过，他更感兴趣的是它左边的东西。他转过身，觉得自己的脚步又开始沿着古老的"玫瑰线"这条看不见的道路移动起来，并领着他走过那间庭院，来到了卢浮宫地下购物商场——这块四周被修剪整齐的篱笆包围起来，宽阔而长满青草的圆形地带，它曾经是巴黎最古老的崇拜自然神进行节日庆祝的所在地……是为了歌颂生命力以及女神而举行欢乐仪式的所在地。

兰登走过灌木丛林，来到那片被萋萋芳草围起来的圆形地带，他觉得自己仿佛来到了另一个世界。这块圣地，如今已被这座城市最不同寻常的一座纪念碑打上了鲜明的标记。在这块圣地的中央，一座巨大的倒立杯形金字塔，张着大口，像是在地上挖了一个水晶玻璃的深坑。在几天前的晚上，这个倒立的金字塔，他在进入卢浮宫的地下阁楼地就已经看过了。

倒立的金字塔。

兰登颤颤巍巍地走到金字塔的边缘，低头看着卢浮宫内向外延伸开去的地下建筑，它发出琥珀色的光芒。他的视线并没停留在庞大的倒立金字塔上，而是直接锁定在正处于金字塔下方的那些物体上。在它之下宫殿的地面上，矗立着一幢很小的建筑物——这是他曾在书稿里提到的一幢建筑物。

兰登觉得自己此时已完全清醒过来，一想到那种不可思议的可能性，他就激动得几乎要发抖。他再次抬头望着卢浮宫，觉得自己仿佛被博物馆巨大的双翼包围起来了……被两侧装饰了世界上最优秀的艺术作品的走廊包围起来了。

在这些著名的艺术家中，有达·芬奇……波提切利……

她躺在大师们令人钟爱的杰作的怀抱里。

他满怀疑惑，再次低下头，透过玻璃注视着下面的小型建筑物。

我得下去看看！

他走出那个圆形草地，匆匆地穿过庭院，往后撤回到卢浮宫那高耸入云的金字塔形入口。当天的最后一批游客，正稀稀拉拉地从这家博物馆里走了出来。

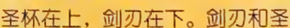
兰登推开旋转的门，沿着弯弯曲曲的阶梯走进了金字塔。他感到空气更加凉爽起来了。他来到金字塔的底部，进入向卢浮宫博物馆院子下面延伸的长长的地下通道，往回向倒立的金字塔走。

他来到通道的尽头，走进一间巨大的地下室。就在他的面前，倒立的金字塔闪着光芒，从上面垂下来——那是一个呈V字形的大得惊人的玻璃杯的轮廓。

圣杯！

兰登从上而下，顺着逐渐变小的圣杯望过去，直到它的底部。圣杯离地面只有6英尺高。就在它的下方，矗立着小型的建筑。

那是一个微型金字塔。只有3英尺高。这座庞大的地下室里惟一的建筑物，是以很小的规模建造起来的。



兰登的书稿，在谈到卢浮宫里有关女神艺术的精致收藏品时，就顺带浮光掠影地提到了这个小小的金字塔。"这座小小的建筑物从地底下凸出来，仿佛是冰山上的一角——是一个巨大的金字塔形拱顶的顶部，其绝大部分淹没在它的下面，就像是一个隐秘的房间。"

在已废弃的阁楼里微弱光线的照耀下，两个金字塔彼此相对，它们的塔身组成一条完美的直线，两者的顶部也几乎靠在了一起。

圣杯在上，剑刃在下。剑刃和圣杯一道看护着她的门外。

这时，兰登听到了玛丽·肖维尔说过的话。"有朝一日你终会明白的。"

现在，他就站在这条古老的、四周被大师们的杰作所环绕的"玫瑰线"的下面。对索尼埃而言，还能找到比这更好的地方来保护他的秘密吗？他终于明白这位大师留下来的诗歌的确切含义。他抬头望着天空，透过那些玻璃，凝视着壮观的、星光满天的夜空。

在繁星闪烁的天底下终于得到了安息。

那些曾被遗忘的诗句，犹如黑暗中幽灵的喃喃自语，此刻在兰登的脑海里回响着。"寻找圣杯之旅，就是希望能到抹大拉的玛利亚玫墓前跪拜的探索之旅，是想在这位被放逐者脚下祈祷的探索之旅。"

罗伯特陡然升起了一股敬意，他不由自主地跪了下去。

他仿佛听到了一个女人的声音……它饱含了经年的智慧……轻轻地，从地面的裂口处冉冉升起……

——节选自《达·芬奇密码》丹·布朗2003年著





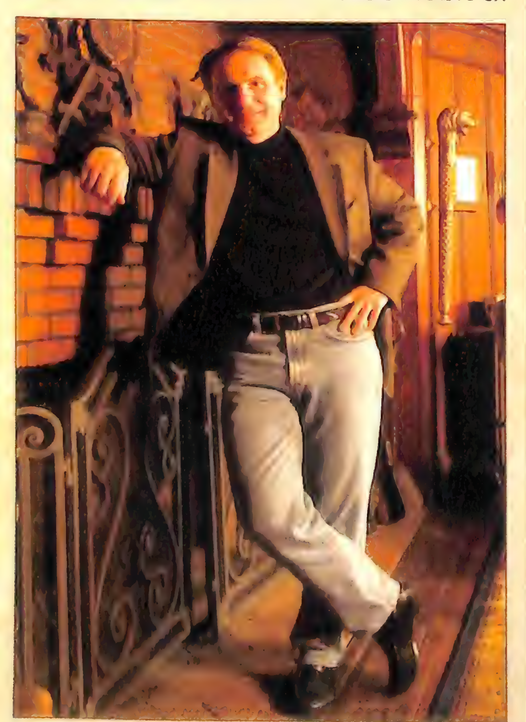


关于本书

关于本书

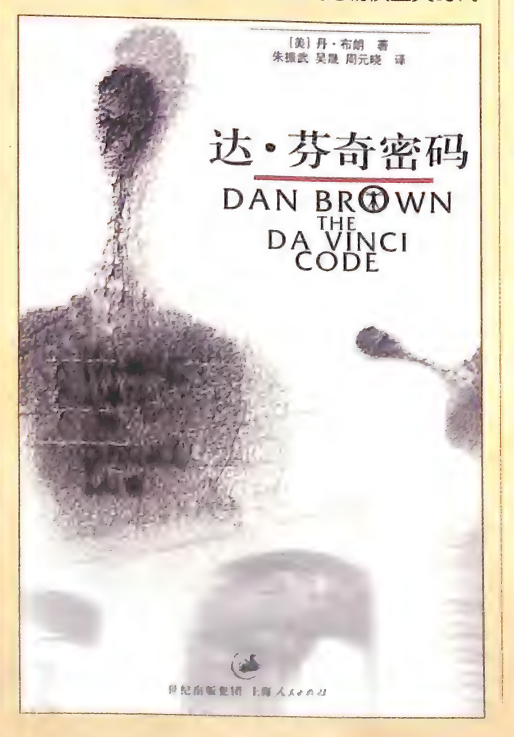
不论它是不是一部传世经典，或者从另外一个角度来说——一本异端邪说，《达·芬奇密码》着实对已经板了两千多年严肃面孔的天主教教廷及其分布全球数以亿计的信徒开了一场大大的玩笑。当然，把这本小说仅仅定位为一个玩笑好像有点贬低了它，因为尽管这本小说的精华依托在了一个略显俗套的悬念故事之上，但它并非仅仅是一部通俗小说。一直贯穿整个故事的线索——圣杯，确实击中了天主教或基督教等信仰耶稣基督宗教的软肋，更重要的是，就像丹·布朗在《达·芬奇密码》卷首写在前面的话中说得那样——"本书中所有关于艺术品、建筑、文献和秘密仪式的描述均准确无误"，这无疑加重了这致命一击的分量，以至于最终在全世界范围内掀起天主教和基督教对本书的抵制。但另一方面，这本对一向被很多人奉为真理的《圣经》提出置疑的小说却在主流文化圈掀起了前所未有的热潮，电影、游戏、记录片、解惑书等等相关作品层出不穷，而且犹如一座储量巨大的金矿让每一位来淘金的文化商人笑得合不拢嘴巴。虽然这其中也有很大一部分原因是拜《圣经》那广泛的群众基础和全世界范围的超高销量所赐，当然作者丹·布朗娴熟的写作技巧、强大的资料收集能力在其中也起了至关重要的作用，但笔者认为，这本书获得如此之多的赞誉和销量，仅有这些是远远不够的，应该说它乘了时代的东风，不仅有文化传媒领域的功劳，也有来自科学技术领域的支持。

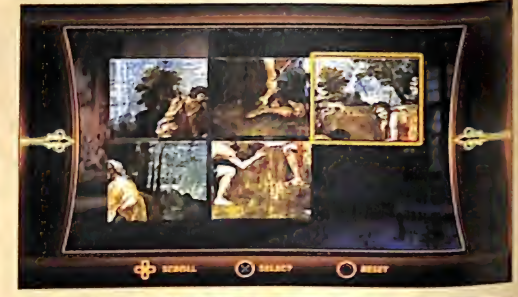
丹·布朗可能会庆幸自己能够生于这个时代，因为假若《达·芬奇密码》诞生于1000年前，他得到的一定不是鲜花、掌声和大把大把的美钞，或许是一个绞架、一个火刑柱或一个断头台，而《达·芬奇密码》或许可能会被列为禁书，遭到教会的全面禁止，但这一切并没有发生，为什么呢？这当然要归功于文艺复兴以来形成的文化多元化和自由探讨的风气。文艺复兴打破了教会对人们的思想禁锢，极大地加快了人类文明前进的步伐，特别是在文化艺术领域形成了难能可贵的自由探讨风气。但教会两千多年思想禁锢的余威仍在，尽管漏洞百出，却鲜有人对其提出质疑，少数宗教学者的研究不是因为遭到打压就是因为属于纯学术上的讨论而流传范围较小。但随着互联网络，文化交流形式和信息交换媒介的发展，纸媒体所代表的文化霸权主义逐渐被平民化的草根文化所代替，引领文化发展的力量也开始从精英文化滑向大众文化，文化讨论者的关系也正在从一种主从地位向一种对等地位讨论转变。因而，文化探讨上的自由风气又被向前推动了一步，形成了无话不可谈、无观点不可述的局面，仿佛我们又回到了古希腊的那种民主、自由的社会风气又或者说是中国古代那百花齐放、百家争鸣的时代，这对于人类文明的发展显然是有益的。《达·芬奇密码》的成功可以说也是这一社会进步在文化领域的体现。



另一方面，《达·芬奇密码》的成功也可以说是建立在科学技术的发展特别是互联网络的发展上面，互联网络的发展极大地增强了人们在信息检索上的能力，让以往很多不可能实现的事化为可能。《达·芬奇密码》是一部信息量极大的小说，融入了大量的密码学、宗教、文化、艺术、象征学等领域的知识，而且所牵涉到的这些知识钻深而复杂，往往只有相关专业领域的学者才有机会接触得到，在纸媒体时代，做这样的一次资料收集工作可能会耗尽一个人一生的时间，但丹·布朗却仅仅花费了短短的几年时间就完成了，互联网络在电子信息检索上的优势在这本书上终于得到了体现。

再一方面，正如我们之前说过的，信息传播媒介的进化导致了文化发展方式的变化，能够被大众广泛接受的大众文化越来越成为引领社会文化发展潮流的力量，而并非是文化霸权主义时代的精英文化，文化作品的表现方式也逐渐从一种武断的、专横的，高高在上的语气从一种讨论的、旁征博引的、逻辑推理的、对等探讨的语气转变。因此，在这种趋势下面，大众文化，特别是那些以往被认为上不得台面的文化得到迅速发展，在制造巨大经济效益的同时也带来了文化领域的发展，这道理也同样适用于同属于大众文化领域的游戏。







尽管，《达·芬奇密码》的游戏版本因为粗制滥造并没有掀起太大的波澜，而且对于一个大家已经熟悉结果的悬念故事来说，忠实于原作的游戏内容也着实没有太多的吸引力，但并不是说游戏面对小说和电影等传统艺术表现方式的时候又一次落败了，相反《达·芬奇密码》作为是惊险小说和智力解谜结合的典范之作，是非常适合用游戏来表现的，或者说它本身就是一个极好的游戏剧本。甚至笔者认为，游戏所能采用的交互的信息获取和逐渐深入的解密乐趣要远远大于这本书一开始采取的艺术形式——小说，而且对作者丹·布朗来说，写作本书的过程可能要比我们阅读这本小说所获得的乐趣还要多得多，但这种乐趣我们却是在阅读过程中无法获得的，游戏却能在一定程度地再现，甚至可以再现得更加戏剧化和娱乐化。当然，遗憾的是，游戏不是现在艺术表现手法中的主流，这种从悬念中得到的智力解迷乐趣也是一次性的，因此，也就注定了《达·芬奇密码》的游戏版本平淡无奇。但《达·芬奇密码》小说中蕴藏的大量游戏性的乐趣让我们仍然看到了未来游戏发展的希望。或许，将来游戏领域也会出现类似《达·芬奇密码》这样的名著。

在《达·芬奇密码》的扉页上，那句"本书中所有关于艺术品、建筑、文献和秘密仪式的描述均准确无误"相信一开始就俘虏了许多读者的心，知识，永远拥有着温润而持久的魅力。对于我们这些经常在游戏中接触欧洲历史、文化、宗教和解迷知识又经常苦于无法得到更深入的了解途径而仅仅停留在符号化的理解的游戏玩家来说，这本书犹如一扇展示这些知识的窗口，让我们得以一探究竟，所以，接下来我们会对这本书所牵涉到的知识做一些趣味性的探讨，作为《达·芬奇密码》的研究也好，基督教历史的回顾也好，总之，是抱着一种游戏的心态轻松进行的，大家都不必过分严肃，开心就好。

Key Word 1 达·芬奇

不可否认列昂那多·达·芬奇在《达·芬奇密码》整个故事中是智慧的象征，揭示整个秘密的线索和小说的题头。他像一个远古先哲那样源源不断地向后世的传承者兰登提供着智慧的力量，又犹如一个预言者，用经年累月的智慧洞悉着过去和未来，最终一步一步地将兰登和索芙带到了圣杯的面前。

历史上的达·芬奇也确实如丹·布朗所述，是一个聪明绝顶、又行为乖戾的人，而且他担任过郇山隐修会的大师也确实能够在历史上找到相关的文献记载，而且他是历史上很少的几个不依靠血脉的方式获得郇山隐修会的大师头衔的人，他在科学艺术的各个领域的功绩，远远地超出了同时代的人，在以往的几个世纪里，他的知识和学问基本上传及了每个西方人。他可能是有史以来多才多艺的最高典范，与爱因斯坦一样是人类喻示"天才"所用的商标。

列昂那多·达·芬奇1452年出生在意大利的一个距离佛罗伦萨不远的小镇上，是意大利佛罗伦萨一位成功律师兼地主塞尔·皮埃罗和一位佛罗伦萨农户之女的私生子，他的母亲后来嫁给当地的一个工人。但幸运的是，列昂纳多并没有被其生父所抛弃，他在其父位于恩波利附近的芬奇的一幢老宅里长大成人，得到正宗嫡子的待遇，并接受了阅读、写作和算数方面的教育。后来，他又研修了拉丁文、高等数学和几何学。达·芬奇并非是他的姓氏而是他家乡的名字，因为是私生子，所以他没有获得自己父亲的姓氏皮埃罗。他出生的地方叫做芬奇镇，所以其名字的原意是"芬奇镇的列奥纳多"，但出于其一生中所获得的巨大的声望，他的这称呼早已为人广为熟知，所以也成为了一个众人皆知的称呼方式，但一般在艺术史研究等正式场合，还是较多地使用他正式



▲达·芬奇自画像 。

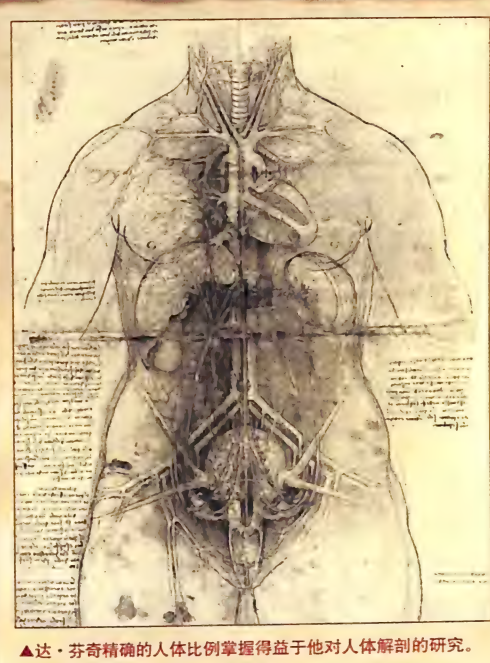


▲较有争议的达·芬奇作品《受膜拜的麦琪》。

的名字——列昂那多。

16岁那年他父亲让他师从维罗齐奥，在那里他学到了绘画、雕塑和机械技艺。他与郇山隐修会的接触可能就开始于这个时期，因为另一名郇山隐修会的大师——波提切利(《维纳斯的诞生》的作者)在这个时候也投身于维罗齐奥门下，但因为这一点缺乏足够的史料来证明，所以仅仅是推测而已。他一边工作一边学习，在佛罗伦萨一直呆到1481年，并留下了很多作品，比较出名的有《受膜拜的麦琪》，但这件作品却被后人证实为伪作，因为画中有些人物的身体比例失调，不像是出自深谙人体解剖的达·芬奇之手，艺术史学家估计这件作品也许是后人在达·芬奇的习作上再加工的结果，在厚厚的油彩下面那些勾勒的线条才真正属于达·芬奇。这一点，丹·布朗在《达·芬奇密码》也是提到过的。

1482年他出师后投效鲁多维科·斯福扎，此人绰号"摩尔人鲁多维科"，是米兰的公爵。在那里，达·芬奇的宫廷职衔是"公爵的画师和工程师"。在这里他接触到了郇山隐修会的另一位大师——斯福扎的挚友雷尼·德·安茹——一位依靠血脉关系获得郇山隐修会大师头衔的贵族。列昂纳多在那里度过了17个年头，直到鲁多维科跌下权位。在作画、雕塑和设计布置宫廷筵宴之外，他还是建筑、要塞和军事项目的技术顾问，甚至做过水利和机械工程师，正是在这段时间，他最充分地发展了自己包罗万象的天才。达·芬奇一生中的七幅油画名作在这个时期诞生，包括《达·芬奇密码》中丹·布朗提到过的《岩间圣母》，这幅画绘制于1483～1508之间，是作为一幅祭坛画为米兰的圣弗朗西斯柯大教堂展示而作。而《达·芬奇密码》中至关重要的线索，那幅举世无双的绘制在圣玛利亚修道院墙上的辉煌之作《最后的晚餐》，也是这一时期画的。更重要的是，这一时期的达·芬奇形成了自己独特的艺术理念，就是艺术拥有知识传承的作用，他认定，画家利用他们卓越超凡的视觉功能，是生动传承知识的完美中介，为此，他利用画笔教授学问。关于这一点《达·芬奇密码》也是提到过的，所以才有达·芬奇的绘画中蕴藏了秘密并成为圣杯线索的原因，他用他那幅漂亮的壁画《最后的晚餐》



▲达·芬奇精确的人体比例掌握得益于他对人体解剖的研究。

向我们讲述了某桩重大无比的事件，经过数百年传到我们手中，任何能拿到他密码的人都会知晓画中的真义。在1490～1495年间，他撰写了许多有关绘画与建筑的论文，以及机械基础与人体解剖方面的书籍，并且还继续在各种科学领域进行研究。所做的每件事情，他都有详细的文字和图绘记录，积累下的成千上万页笔记中有许多留存至今。

1500年，随着鲁多维科倒台，他离开米兰，经威尼斯回到佛罗伦萨。回到佛罗伦萨之后，他开始绘制《圣安娜陪伴的圣母子》和《拿线轴的圣母》的草图。1503年离开佛罗伦萨，前往声名狼藉的瓦伦提诺公爵西塞里·波基亚的麾下效力。这位王公是教皇亚历山大六世的嫡亲骨血，因涉嫌谋杀自己的兄弟而搞得声名狼藉，更严重的是，有确凿的证据表明，他谋杀了他的姻兄比斯格里的阿方索公爵、他那臭名昭著的姐姐所嫁的第二任丈夫。传说达·芬奇对波基亚意醉神迷，尽管这位当时27岁的公爵只有列昂纳多一半年龄。在这段时间里达·芬奇参与制作城市规划和区域地图，他的方法奠定了现代地图绘制学的基础。1503年，他回到佛罗伦萨，规划出一条自城区通往大海的运河。尽管这个计划从未得到实施，但现在连接佛罗伦萨与海滨的高速公路，却和他当年提出的规划极为相似。

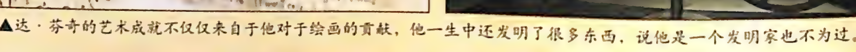
1503～1506年，他接下了佛罗伦萨五百圣贤堂的绘制壁画工作，同期开始创作《蒙娜丽莎》。这幅画尚未完成，他便应法兰西王的米兰总督查尔斯·达昂布瓦之请回到米兰。在米兰的六年间，他一心从事建筑并王亲贵胄般地领享400金币的年俸。其间，他画出了《岩间圣母》的第二变体。1513年法兰西人被逐离米兰后，达·芬奇迁居罗马。教皇利奥十世的兄弟朱里亚诺·德·梅迪奇，这位来自对文艺复兴影响非常巨大的欧洲望族梅迪奇家族的公爵在自己的府邸中腾给他一套房间，在自己的府邸中腾给他一套房间，这座府邸就是如今梵蒂冈城的组成部分——美景宫。此时的达·芬奇已经开始打算安享晚年，拿着很高的俸禄却无所事事，基本上这个时期也没有多少作品流传下来。知天命的达·芬奇可能从这个时期开始就在物色下一任郇山隐修会的大师。他

曾被派遣到孟邦希埃与波旁家族的查尔斯军中，查尔斯这位法兰西军事总监、朗格多克与米兰的总督、16世纪初威震法国的权臣。在1519年左右从列昂纳多·达·芬奇手中接任郇山隐修会的大师职位。

1519年5月2日，列昂纳多·达·芬奇于克洛瓦逝世，被安葬在圣佛罗伦丁宫殿教堂。但这座教堂在法国大革命中遭到了严重破坏，最终于19世纪拆毁，以至于大师的墓地无处可寻，他最为忠诚的弟子弗朗西斯柯·梅尔契继承了他的衣钵。

达·芬奇的一生就是天才的一生，他在各个领域留下的功绩简直无法想像是一个人在一生这样如此有限的时间之内完成的，更何况，他是个懂得生活情趣的人，不像他的同事米开朗基罗一般是个工作狂。尽管在他生活的年代里，人们浅尝略试多种知识学问或专业技能并非罕见，但依然找不到任何画家、雕塑家、建筑师和工程师能够与他抗衡。更进一步，他与他所生活的年代里的那些科学家和艺术家的观点不同，他对自然的探索不只是要明白过程，而且还要了解原因，当同代人从书中的图片临摹花草树木时，他却直接在大自然中写生作画，而且选绘的植物具有象征性。所以，丹·布朗称他为“大自然神工巧造的崇拜者”确实是言之有理的。他是个典型的只响应内心艺术召唤的艺术家，对现实中各种各样的约束不以为然，恰如布朗对我们那惊悚的叙述，达·芬奇确实进行过尸体解剖，总共三十具，按他整个研究期间算来年均两具。这在当时是违法的，但他是否亲自破土取尸，则另当别论。教会认为人体应该原封不动地下葬，以便能在“最后审判日”获得重生。不过，达·芬奇如此行事显然经过教会的允准。毫无疑问，他那些在各种截





▲达·芬奇的艺术成就不仅仅来自于他对于绘画的贡献，他一生中还发明了很多东西，说他是一个发明家也不为过。

层状态下表现人体的绘图技艺，赢得了许多权高势重之辈的称赞。换句话说，解剖尸体受到禁止，但没人操心费力去处理他的这一举动。对我们人人从中受益的现代医学，达·芬奇周详精尽的绘画也做出了伟大的贡献。

他的众多发明体现出相当高远的先见。他绘制出了坦克、降落伞、汽车和直升机的图纸，而几百年后才制造出这些东西。他甚至在伽利略之前100年设计出了望远镜。对达·芬奇而言，人的最高感官是视觉，因其具有准确传递的功能。他由此形成“知视”的哲学——学会如何去观察。他出身富贵，并通过天才般的头脑一生荣华不断、盛誉满载，安然享用着上天对其的恩赐。

在生活上他为人乖戾、随心所欲，除了他在艺术和科学领域做出的巨大贡献之外，他还以他的左撇子、特殊的性倾向和异教心态出名，一生绯闻不断。他惯用左手，“倒写”对他来说并非难事。他的文本读起来却不容易，加上拼写错误和缩写显得更难。他的注解亦未始终遵循逻辑顺序。他工作时使用“倒写”，但与别人的往来信件表明，他的常规书写也很流畅。列昂纳多的主要传记作家塞尔基·布兰雷查阅过他遗留下来的全部手稿，认定他双手、双向均能书写。很有可能达·芬奇留下的那些倒写文字是有意密写，他不想让别人窃知他的心意。除了保密的原因，这或许出自他对基督教不同凡响的观念，他可能用这种方式在与基督教的权威意图做着隐形的抗争。这一点，《达·芬奇密码》中也曾经提到过，如丹·布朗所述，列昂纳多时代的左撇子使人联想到“左道”和邪魔势力。因此，左撇子因为和恶魔联系在一起而在世人眼中遭到怀疑，像达·芬奇这样公开此事的人应属罕见。他的异教心态也早有流传，历来被描绘为玫瑰十字派的先驱之一，一位名叫瓦萨里的传记作家，就宣称他有“异教心态”。

但这所谓的邪念很多都是猜测，比如宣称他相信耶稣基督有一位孪生兄弟托马斯。在《最后的晚餐》中，就出现了两个几乎等同的耶稣形象。左数第二人与坐在中央的耶稣形貌俨然相似，人们怀疑这个形象多半就代表托马斯。当然，这个形象在《达·芬奇密码》中被认为有意伪装成圣约翰的抹大拉的玛利亚。

Key Word 2 维特鲁威人

《维特鲁威人》在《达·芬奇密码》中是作为最初的线索出现的，卢浮宫的馆长、郇山隐修会的大师——雅克·索尼埃在遭暗杀后，用最后的时间费力地将自己摆成这个形状，将多年来保守的秘密中的那个最重要的秘密通过这种方式传承给了哈佛大学宗教符号学教授罗伯特·兰登。

《维特鲁威人》实际上是达·芬奇的一幅人体比例习作，是他在不经意间流露的他那以臻化境的人体解剖知识的作品，这副素描中所呈现的完美人体结构让它成为了当今世界上最著名的素描之一。

这是一幅画在一张大纸上(13.5×9.5英寸)的钢笔画素描，现藏于威尼斯的学院美术馆。之所以藏在威尼斯，大概是因为弗拉·乔康多于1511年在威尼斯印刷了维特鲁威作品的对开本，里面有一张依照这幅素描作的版画。素描的上面和下面都是手写的小字。图画上面的字是这样写的：

建筑家维特鲁威在他的建筑学著作中说，大自然把人体的比例安排如下：四指为一掌，四掌为一足，六掌为一腕尺(指前臂的长度，源自拉丁文cubitus，罗马人爱用手肘或小腿的长度来做长度单位，现今西方使用的英尺就是来自罗马国王卡尔一世小腿的长度)，四肘尺合全身……

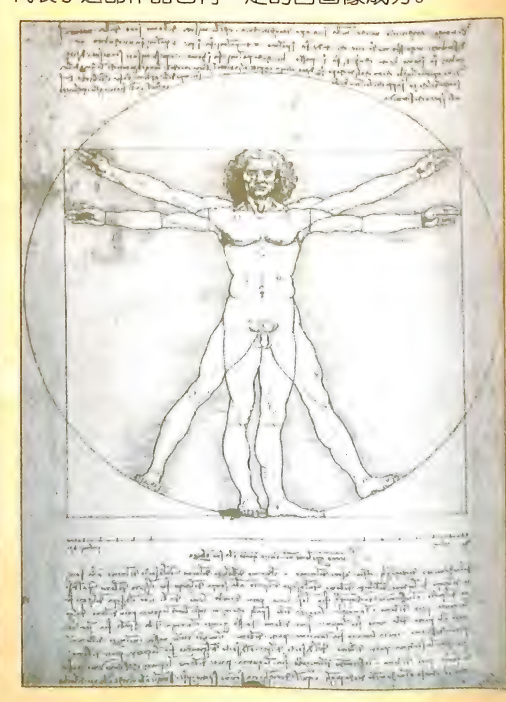
这些人体比例是从维特鲁威的《建筑十书》第三卷第一章中节选的，书的后面写得越来越详细：“肘部到手的中指尖的长度为身高的五分之一；肘部到腋窝的长度为身高的八分之一……”素描下面是用手指和手掌为单位作的比例尺。

画中描绘了一男子，他摆出两个明显不同的姿势，这些姿势与画中两句话相互对应。双脚并拢、双臂水平伸出的姿势诠释了素描下面的一句话：“人伸开的手臂的宽度等于他的身高。”画中人因此被置于正方形中，每一条边等于96指长(或24掌长)。另一个人将双腿跨开，胳膊举高了一些，表达了更为专业的维特鲁威定律：

如果你双腿跨开，使你的高度减少十四分之一，双臂伸出并抬高，直到你的中指的指尖与你头部最高处处于同一水平线上，你会发现你伸展开的四肢的中心就是你的肚脐，双腿之间会形成一个等边三角形。

画中摆出这个姿势的人被包在一个圆里，他的肚脐就是圆心。

更后面的文字描述了五官的比例，比如发根到眉毛的距离等于下巴尖端到嘴部的距离。这副《维特鲁威人》是完美人体比例的示范之作，是对抽象的生物几何学对称规律的完美诠释，画中人物的相貌依稀有几分和达·芬奇自己相似，可能代表了这部作品也有一定的自画像成分。



Key Word 3 岩间圣母

《岩间圣母》是比较能够集中反映达·芬奇那艺术传承理念和乖张性格的作品，在1483～1508年间，达·芬奇共创作了两个版本的《岩间圣母》，其中一幅收藏于巴黎卢浮宫，另一幅则收藏于伦敦国立美术馆。

在《达·芬奇密码》中，丹·布朗提到《岩间圣母》是米兰圣弗朗西斯柯教堂属下贞净教院的修女们订购的，但事实上，订购人乃该教堂的修士。达·芬奇一生之中总共绘制过两幅《岩间圣母》，因为第一幅画中离经叛道的思想让修道院的僧侣们大为反感，勒令达·芬奇重新绘制，达·芬奇在极不情愿的心态下重绘了此作，但是据现代技术对这两幅画的测量中，发现第二幅画确实也存在蹊跷。对于熟悉达·芬奇绘画风格的人，一向对《岩间圣母》的作者表示怀疑，一般认为，现在收藏于巴黎卢浮宫的《岩间圣母》的第一幅变体完全出于达·芬奇之手，但关于收藏于伦敦国立美术馆的第二幅变体，则充满了可疑点，因为这幅变体大气不足，有"仿形矫饰"之感，由此引生了它是多人合作的论断。但尽管如此，和《受膜拜的麦琪》一样，缺乏足够确凿的证据证明这幅画是伪作，因而依然被归于达·芬奇的作品名下。

《岩间圣母》反映的，是耶稣基督之母玛利亚处女生子的所谓"贞净孕生"的主题，画面描绘的故事是希律王那一场臭名昭著的"屠杀婴儿"暴行中，幼年的耶稣基督和施洗者约翰之间的一次相逢，约翰当时是在天使乌列的保护之下，初稿草图中乌列被勾画得非常女性化，但最后画里的天使则刚柔交融而性别莫辨。

丹·布朗提到过这幅画中达·芬奇有意在细节上隐藏的恶作剧和反叛心理，所以尽管作品大体上符合僧侣们的要求，但是这些引发争议的、令人不安的细节却令这些终日在耶稣基督圣像前祷告的虔诚僧侣们深感不安。画中穿蓝袍的圣母玛利亚用右手抱着圣子耶稣，天使乌列坐在玛利亚的对面，也怀抱着婴儿，那个婴儿就是施洗者约翰。丹·布朗提到，圣母玛利亚的左手和天使乌列的右手摆放的姿势非常奇怪，玛利亚左手的手指看上去像鹰爪，仿佛正抓着一个无形的人头。而玛利亚弯曲的手指下方的乌列的右手姿势更加夷非索思——他做出一个砍东西的手势，仿佛要把玛利亚抓住的那个无形的人头从脖颈处砍下来。当然，这一点虽然确实如丹·布朗所述，但是，却被他夸大了，关于《岩间圣母》中的这一问题，其实很早就有人提及，不过一般认为这是在预示施洗者圣约翰后来被希律王枭首的命运，从宗教角度上来说，倒也不能算是过分之举。

真正引发争议的地方不在这里，并不是不在上述形象引生的"恐惧"。而是达·芬奇将圣母、圣子、天使、圣约翰都当做凡人来画，并且刻意颠倒了耶稣基督和施洗者约翰之间的尊卑关系。施洗者约翰是耶稣的受业之师，而福音书里叙述约翰为基督洗礼时文辞尴尬。据第三卷福音书的作者圣路加所言，两个男孩本为同宗兄弟。作为希伯来先知及领袖摩西的长兄、部族的代言人以及大祭司亚伦的子孙，约翰本可以占有"传道弥赛亚"的头衔。但耶稣作为亚伦和大卫王两人的后代，更可同得"传道弥赛亚"和"王族弥赛亚"的双重桂冠。这样一来，两个同宗兄弟应验了犹太人的祈祷——将神灵与现世两界合入同一家族。再者，此事刚好发生在玛加比时代这个以色列的末代王朝。这些事实，却与罗马教会将耶稣表现为上帝之子的"计划"不相符合。但向凡人投师求教，却难以匹配耶稣作为一个神的身分。施洗者约翰是位先知，他预言会有王者风范之人降世，实现推翻罗马侵略者的神旨天意。罗马当局感到危险之巨，竟将他处以极刑。《岩间圣母》是否明确有力地表达了这一信息，尚属争议之列。第二幅中两个孩子的相互位置，与第一幅并无明显差异。画中出现的主要问题是，第一幅的神灵头上都没光晕，这是僧侣们不可接受的，所以要求重新绘制。

结合达·芬奇那艺术拥有知识传承的作用的画学理念，我们显然可以想到达·芬奇想在这幅绘画中想要告诉我们的东西，没有圣光，说明达·芬奇想告诉我们圣母、圣子、天使、圣约翰其实都是凡人，而耶稣基督和施洗者约翰之间的尊卑关系的颠倒可能是在反叛性的表现在圣经中为了突出耶稣的神性而被刻意歪曲的东西，达·芬奇对施洗者约翰似乎有着一种平生未懈的痴情眷恋，这种眷恋也许来自他作为郇山隐修会大师的身分。有迹象表明，郇山隐修会远奉圣约翰为自己的第一任大师，因为郇山隐修会的第一位大师让·德·吉索尔，在郇山隐修会的文卷中却被称作"让二世"，而不是"让一世"，而这位"让一世"则很有可能就是"施洗者约翰"。总之，这是一幅神秘的作品，就像它那蓝黑色的色调那样让人捉摸不透。

撇开整幅画中体现出的高超的绘画技巧不谈，达·芬奇在这幅作品中表现出来的在科学领域的成就同样震古烁今。画面上每一块岩石，每一棵草，每一朵花，都足以证明达·芬奇在地质学与植物学方面的渊博知识。画中采用重叠的岩壁多方面反射过来的柔和的光线，不仅造成人物脸部与身体细致入微的质感，同时还赋予形象以独创的富有诗意的光晕。还有人体的组织构造，身上皱纹和女人鬈发的机械学法则，这些被科学家达·芬奇用精确的实验证明的科学知识，现在又被艺术家达·芬奇结合成一个富有诗意的画面整体，转变为一支生动的、无声的音乐，一曲美丽的，自然的赞歌。达·芬奇在自己的作品中，把高不可攀、可望而不可及的"神"拉到凡间，成了亲切、生动的人，人与自然景物浑然一体，安祥和谐的气氛与和谐静谧的自然景色令人神往，很自然地使人们想到温馨、甜美的家庭生活，圣母和耶稣就是这家庭中的一员。

达·芬奇于1483年4月25日受托制作这幅画。工期紧促，要他在12月8日的"贞净孕生"庆典前完成。像往常一样，他延误了工期，招致两场迁延时日的官司。另外很有可能，达·芬奇把卢浮宫现藏的这幅画送给了法兰西王路易十二，感谢他解决了法律纠纷。为此，他不得不着手制作第二幅画，这次僧侣们明确规定了画面内容：

规定，圣母位于中心：她的披风带金线织花，底色深蓝澄亮。规定，她的裙子深红底色带金线织花，用油彩，亮漆上光……规定，上帝的外氅将为深蓝底色带金线织花。要求，天使须加金色，他们的缝褶外衣采用希腊手法的油彩勾廓。规定，山岭岩石用油，色彩丰富……

传说，第二幅被称作《岩间的玛利亚》的变体是达·芬奇起草，并指导自己的弟子阿姆勃罗乔·德·波列迪斯完成，所以从艺术价值上来说可谓差之千里，望尘莫及，明眼人一眼就能看出优劣。《岩间的玛利亚》于在1508年8月18日交展，而最后一笔佣金在同年10月付清。





▲这就是达·芬奇先后两次绘制的《岩间圣母》，从中我们可以看到明显的区别。

Key Word 4 蒙娜丽莎

《蒙娜丽莎》可能是世人最为熟知的一部绘画作品，2003年之前长期展挂在卢浮宫德农翼厅的百邦展室。尔后迁到更大的展间，以满足巨量游客一饱眼福的愿望。根据传言，达·芬奇花了十年的时间来画她的双唇。该画是惟一无人质疑出自达·芬奇之手的作品，虽然上面既无签名又无日期。这幅画不止一个名字，法国人和意大利人用不同的词汇把它称作"轻忧寡怨的女人"。它看来是达·芬奇的心爱之作，所以他才像丹·布朗所说的那样"所到之处随身携带"。自然或许另有原因：画作尚未完成。

丹·布朗在《达·芬奇密码》中提到的看法非常有趣，《蒙娜丽莎》仅仅在这本书中扮演了一个字谜线索的角色，蒙娜丽莎是"阿蒙·丽莎"的拆拼重组，藉此开创女性与男性的结合。但倘若如此，它也可同样组成"莎勒(和)阿尼玛"——太阳与灵魂，牵涉到君士坦丁大帝罗马时代的主要宗教之一——"无敌的太阳"的拜日教，而基督教的许多习俗惯例都自此承袭而来。蒙娜丽莎的身分也有数说可选：丹·布朗暗指达·芬奇本人男扮女装，甚至可能真有其事。电脑图像分析揭示，蒙娜丽莎和达·芬奇一张自画像，面部特征之间关联紧密。然而，舆论广泛认为该画是他受雇于吉奥康多的弗朗西斯柯·巴托罗密欧，为其夫人丽莎所作的肖像。

该画原本是用油彩绘制在白杨木板上，最先被法兰西王用4000金币买下。法国革命后，画作被转送给卢浮宫艺术博物馆。拿破仑取走了它并一直把它悬挂在卧室之内，他被流放之后该画才归还卢浮宫。原来这幅画比现在大出许多，最初的框架上带着两根支柱，表明画被摆放在高台上。

《蒙娜丽莎》的魅力，来自其那高深莫测的微笑，因此，本作也有《永恒的微笑》这一称法。微笑背后的原因，要寻根究底也同样扑朔迷离。意大利的一位医生认为，她身有疾患——睡眠中或抑郁时会咬磨牙齿。列昂纳多总是能使他的模特感到高兴，因而她心怀抑郁的可能微乎其微。他曾经聘雇六位乐师，还畜养波斯猫等宠物来作陪伴。当时采用这种微笑的既有列昂纳多，也有其他画师，包括他的授业恩师维罗齐奥。有些人觉得该画"平庸乏味"，但列昂纳多在创作风格上却有新的探索。《蒙娜丽莎》与同时期的其他画作迥然不同的是，她没戴任何首饰。列昂纳多又破除惯例，让她显得轻松自在，超越了传统僵直正经的坐姿。

整幅画使用的绘画技巧称为晕染法——达·芬奇晚年所创的绘画绝技之一，这种绘画技法使景物看上去如罩轻烟，所以《达·芬奇密码》中索菲·奈芙所说这幅画看上去的"飘逸而朦胧"，这也是他表达"历经自然"的特殊手法。丹·布朗在书中指出，画中乡村景物的地平线高低有别，左手侧低于右手侧。依据某些解释，这是列昂纳多强调客观存在阴柔的一面。画中右手侧有处池塘，高出了左侧流淌的小溪。就我们所知来说，蒙娜丽莎的脑后应该有道瀑布，它充满池塘流入小溪。似乎不应再有更多的诠释。

正如丹·布朗所述，该画1911年被盗。窃贼是意大利人，名叫文钦佐·佩卢夏，并将画带回了意大利。为了盗画，佩卢夏藏身于一间小屋内等到闭馆，然后走进悬挂蒙娜丽莎的展室。他从墙上取下画，并割掉外框。为了逃出博物馆一道按常规锁闭的门，他只好旋下固定门钮的螺丝。佩卢夏曾在卢浮宫上班，负责为画作覆盖玻璃，因此非常熟悉馆内的布局。案发24小时后当局才知大事不妙，原本以为是馆内的专职摄影师挪走了画。随后花了一周时间搜遍卢浮宫，找到的只有丢弃在楼梯上的画框。两年后，窃贼文钦佐·佩卢夏要价10万美金将画卖给乌菲兹艺术馆，归还巴黎之前画作曾在该馆展出。







Key Word 5 最后的晚餐

《最后的晚餐》是《达·芬奇密码》中的关键线索，就是在雷·提彬爵士家里，索菲·奈芙才领略到了画中所藏的玄机，但是提彬所提到的耶稣右手边和他成镜像位置的被伪装成圣约翰的抹大拉的玛利亚之外，其实还隐藏这抹大拉的玛利亚和圣彼得之间权利斗争的暗示，尽管这一点《达·芬奇密码》中未曾提及。

如果说《最后的晚餐》是达·芬奇所有作品中，最胆大、最离经叛道、暗藏玄机最多的作品这一点应该很少有人会提出异议。首先是和耶稣呈镜像对称的，年轻、一脸虔诚、体态端庄、满头漂亮的红发的抹大拉的玛利亚，当然，她被伪装成了圣约翰，但飘逸的红发，两只纤细白皙的手，隐隐约约的乳房轮廓毫无疑问暗示了这是一个女人。除了那明显的V字型圣杯标志之外，桌面上只有盛酒的玻璃杯，并没有什么物体可能是圣杯或圣餐杯，另外从圣彼得的右下有一只握着匕首的手伸出来，但仔细看看，就可以发现这只手其实不属于这画中的任何一个人。另外还有预示了抹大拉的玛利亚的另外一个历史疑点，那就是和圣彼得的矛盾，画中的圣彼得在抹大拉的玛利亚面平伸出他的手掌，仿佛像一把刀横在她脖子上，这显然是一个恐吓的手势，相传圣彼得和抹大拉的玛利亚之间的矛盾来自于权利的角逐，抹大拉的玛利亚作为耶稣的妻子，深得他的宠爱，也有可能是他钦定的接班人，但传说中彼得是个颇有野心的人，他一直在继承人这个问题上和抹大拉的玛利亚有矛盾，这个姿势显然表现出了他的嫉妒，最后他成功地执掌了教会。应该说，抹大拉的玛利亚在后世的历史中遭到歪曲，也是有他的一份功劳。达·芬奇通过这个方式隐约地表现出了这一点。

《最后的晚餐》是达·芬奇受鲁多维科公爵委托所做，画在米兰圣玛利亚修道院的修士餐室墙上——那是鲁多维科公爵家族的礼拜堂与安葬地。画宽9.15米，高4.28米，耗时三年于1498年完工。达·芬奇标新立异，让所有的门徒坐在桌子的同侧，分成三组，看上去他们各自围绕一个小的焦点。人物似乎比实际要大，因为桌子小得让众人无法舒服就座。基督的背后安排了三扇窗





▲用电脑技术修复的《最后的晚餐》。

户，来突出他的核心位置，最大的一扇框入了他的头和身躯的上部。他神情姿态十分平静，而周围的门徒们却显而易见地焦躁不安。

绘制过程中最大的困难来自犹大模特的选取，因为很难找到一张所谓的真正邪恶的面庞。达·芬奇花了一年多的时间，才找到与邪恶相称的脸型。别无出路之际，他明言选定的对象为该教堂修道院的副院长。“迄今为止，我始终不想让他在自己的修道院中受到嘲弄。”他平日作画使用模特脸型，从不征求本人的允可，这些人也未察觉他的做法。画中身躯没有倾向耶稣的人只有犹大，而他那悬在餐盘上空的手，图示了福音书里基督的话：“那个同我蘸手在盘子里的那个人，将要出卖我。”画作初成，便赢获世人的极度欢心。法兰西王一片热忱，曾想拆下整面墙壁运回国内。但筹划运输难度过大，只好让它留在原创之地。

但是壁画毕竟不容易保存，如今现状恶劣，修复艰辛。其中部分原因，是当时的颜料不适宜在墙壁上作画。画面质量迅速残颓，而于1652年画作的中央竟被凿出一扇门来，痕迹迄今可见。1796年，拿破仑的军队占领了修道士餐室。尽管拿破仑明令禁止破坏画作，兵将们还是朝画中弟子们身上抛掷黏土。那间屋子当时用来储存干草，1800年的水灾又逼得人们用绿泥遮护画面，真好似破屋漏雨、雪上添霜。然而，历劫犹坚的画作最后还要度过1943年的盟军空袭。餐室的屋顶被炸飞，画作虽被沙袋护住，却遭到严重损害。尔后进行的全面修复，工作细节无比艰巨，到1954年方告竣工。原始画油残缺殆尽，虽说修复时形体轮廓依然在目，重现弟子们当初的表情已根本无望。“不过尽管承受了几个世纪的折磨，仍旧可以看出基督身右是位女性。”丹·布朗接受美国广播公司新闻“周一黄金时段”采访时，对主持人伊丽莎白·瓦格斯如是说。

Key Word 6 郇山隐修会

作为故事中最神秘的秘密社团——郇山隐修会，是一条贯穿在《达·芬奇密码》情节下的主体暗流。郇山隐修会这个名字很多人会不明白，其实郇山隐修会的英文名字应写成Priority of Sion，直译其实是锡安会，Sion即锡安山，郇山是中文古版圣经的译法，位于耶路撒冷城东，是郇山隐修会的前身圣山教团发源地。锡安山被犹太人视为圣山，在《黑客帝国》中，这个词被借用为人类最后一个乐园的名字。它直到1975年才被发现的秘密社团在之前一直无人知晓，仅仅是因为一张惊世骇俗的名单在巴黎国家图书馆内被发现之后才为世人所熟知，而且，除了这张名单之外，现实中能够获得的郇山隐修会的线索少之又少，所谓“证据”也是亦真亦假，云山雾罩无法判定，所以郇山隐修会这个秘密社团一直被笼罩在团团迷雾之中。

我们并不排除郇山隐修会这个组织是有人编造这个可能，因为基本上，关于郇山隐修会的实体“证据”，大都夹带在巴黎国家图书馆的馆藏图书中，但这确实有人可以故意为之，加上比较精确地推测出的刚刚逝世的上一代大师——皮埃尔·普兰塔，其身世也非常值得怀疑。有人说，他的远祖是16世纪栽种核桃的农夫，他只是在1964年把“圣卡莱尔”冠在原来的姓名之上。因此也有人猜测，郇山隐修会纯粹是他本人编造的故事。另外，对于郇山隐修会的基地也很难确定，丹·布朗说基地仍在法国，但也有人却怀疑它曾在巴塞罗那浮现。

而且《达·芬奇密码》中提到的，郇山隐修会尊崇他们敬为耶稣之妻的抹大拉的玛利亚，是出于他们对于女性崇拜的一种体现。这一点是有出入的。无论抹大拉还是教会尊长，都没有吐露过这样的言词，也不可能形成过这样的想法。抹大拉对教会的威胁，并非因为她是女性，而是出于她身为耶稣子女的母亲——这些子女是传承王族和宗教两系的后嗣。无论从何而言，他们本该有权并合理接领的不仅是基督的教会，还有耶路撒冷的王位。这两项权益才是对教会的威胁，因为他们非但要在精神上、也要在俗世中统治世界，恰如教会宣称他们可以不论出身来扶立国王。也就是说，耶稣的子嗣问题牵涉到精神和世俗权利的争夺，这对教会来说，显然是不能被允许的。

尽管如此，仍然无法阻止人们对于郇山隐修会这么一个秘密社团的无限好奇，因此，有很多学者专门对其历史进行了研究，尽管困难重重，但是多少整理出了一点头绪。

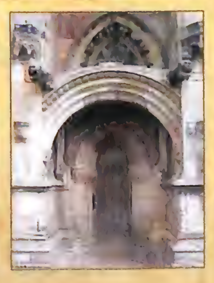
郇山隐修会的根源，据说是公元46年左右由一位埃及圣贤奥尔姆斯领导的炼丹修法会，也叫诺斯替会。因此1188年郇山隐修会改换“圣山教团”名称时，曾将“奥尔姆斯”作为副名。同一时期，他们还把自己叫做“真宗玫瑰教团十字”，表明郇山隐修会可能就是最早的玫瑰十字教派。

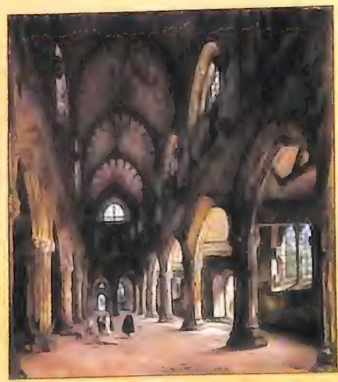
有据可查的历史，要追溯到中世纪，在史学家的文献中出现了一个与圣山有关的组织。位于法国北部阿登地区斯特内城的金谷，这个金谷的传说，据说是当地寡妇玛蒂尔达的婚戒掉进谷中的山泉。她刚做祈祷，泉内有条鳟鱼衔着戒指跃入她的手中。她失声惊叫：真是一处金谷！尔后，人们在此建立修道院。

这个名为圣山修道院的建筑（也曾被叫做“撒旦魔教”）是由来自意大利卡拉布里亚的一群僧侣在1070年修造，他们的首领是墨洛温家族的“乌尔苏斯王子”（据传为达戈贝特二世的曾孙斯希思

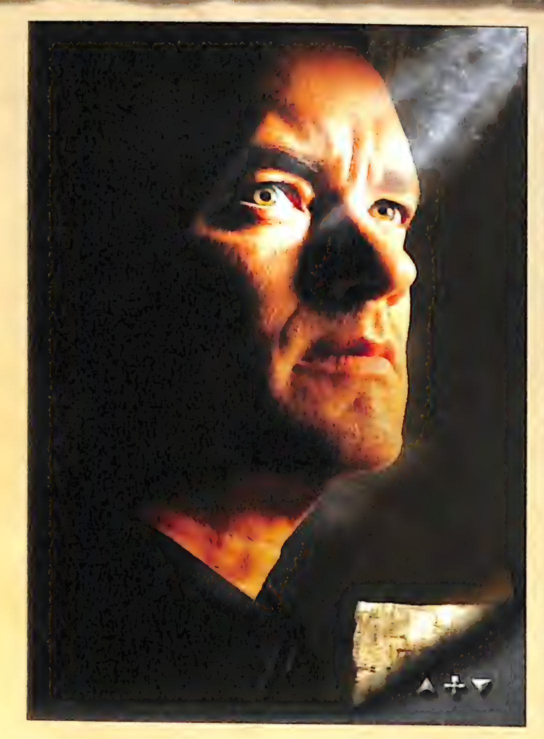












贝尔），这些僧侣奠立了圣山教团的基础，与他们一起投身创建的有1099年占领耶路撒冷的布雍的戈弗雷和他的圣殿骑士。布雍的戈弗雷不仅是11～18世纪雄霸法兰西王国东北的公爵家族头衔洛兰的公爵，作为达戈贝特二世的子孙，他又是墨洛温家族的血脉，因此他也是当之无愧的王者。

修道院所在地斯特内城是墨洛温王朝的两座都城之一，679年12月23日，就在这城郊的乌弗利圣林中，达戈贝特二世遭到了暗杀，恰像丹·布朗所说的那样"在树下沉睡时被刀刺入眼窝"。据说，是他的教子奉"胖子"丕平——身为达戈贝特宫廷宰相的叛逆——之命刺杀了他。达戈贝特二世被暗杀后，墨洛温家族的血脉所失去的占据欧洲王位的天赋特权。通过政治契约与婚姻联盟，这一家族最终与许多贵族王室血脉相融，诸如布朗舍弗尔、吉索尔斯、圣卡莱尔、孟德斯鸠、孟贝萨特、玻埃尔、路易西昂、普兰塔得和哈布斯堡—洛兰家族等。

布雍的戈弗雷非常清楚他身为圣杯家族的成员，继而又是墨洛温的后裔和事实上的耶路撒冷之王，因为他的远祖可回溯至大卫一脉。占领耶路撒冷之后，他组建了圣殿骑士。尽管另有三支基督教军队趋向耶路撒冷，戈弗雷似乎知道他将被选做耶路撒冷的国王。至少他在从征前卖掉全部财产，清楚地表明了他将要永留耶路撒冷的意愿。尽管如此，他拒绝"国王"的头衔，而接受了"圣陵保护者"的称号。白金特、雷伊和林肯提出的论点是，前文所说的卡拉布里亚建院僧侣，后来无缘无故便从金谷修道院消失，与陪同戈弗雷进入耶路撒冷的非军事顾问团体，其实就是同一组人。他们还认为，就是这组人后来选立了耶路撒冷的国王。

约1118年至1152年间，圣山教团以锡安山的圣母修道院为中心，从圣殿骑士的公开基础上发展起来的。1127年，圣殿骑士们在特鲁瓦由法国东北部的封建贵族香槟伯爵的宫廷授权成为军事教团，雨戈·帕扬当选大师。法兰西国王路易七世第二次十字军远征归来时，带回



了圣山教团的95位成员。其中7人加入了圣殿骑士的军旅，其他的回到奥尔良重新建立法兰西的分支联盟。路易七世在法兰西建立教团的文件，仍旧保存在档。

一开始，圣山教团并不与教廷为敌，它的名字，最迟出现在署期为1116年7月19日的文件中。继而找到的还有署期为1178年的教令，上面带有教皇亚历山大三世的玺，并确认教团所属的土地不仅在圣城，也遍及欧洲大陆。

1188年发生的吉索尔斯的"砍伐榆树"事件，让郇山隐修会和自己的军事机构圣殿骑士团分道扬镳，然后活动转入地下，以一种相当隐蔽的方式参与之后的许多历史事件。到了1619年，法国奥尔良收藏的史料记载，法王路易十四和教皇以郇山隐修会的成员行为不端，伤风败俗为由，强迫郇山隐修会从他们奥尔良圣参孙的居所中迁离。尽管圣参孙是个无足轻重的据点，隐修会的主体行动正冲击着其他地域。很明显这是隐藏在诬蔑理由之下的一次镇压活动。路易十四和隐修会之间的矛盾，来自于他给法国划定一条新的国家子午线，按天文学者卡西尼的计算，它穿过巴黎天文观测台。丹·布朗提及"玫瑰线"(应该是原始、古老的子午线)穿过圣叙尔皮斯教堂。《赤龙》与其他"隐修会文卷"坚持认为，这条南北坐标的古老子午线穿越数座法国的"玄修派"教堂，包括巴黎的圣叙尔皮斯教堂、罗德兹的玫瑰圣女大教堂、加尔卡松的圣文森特教堂和布尔日的圣斯蒂芬教堂。至关紧要的是，它还穿越莱纳堡教堂——其名字衍生于一个凯尔特部落的名称"莱蒂"，而该部落将玫瑰子午线尊为神圣。路易十四用一条世俗的新线来代替这些浪漫色彩和宗教涵义，其意图是要便利商贸活动。这对于奉玫瑰线神圣的郇山隐修会来说，显然是不可结构的，缺乏军事力量的抗争的结果就是被政治镇压，继而转入地下活动。

在1619年被逐出奥尔良后，郇山隐修会曾一度销声匿迹。有关它的记录，直到在1956年的法国的一份由政府管控、各种组织和协会在其中公布自身的周刊《官方新闻》(Journal Official)中再次出现。并公布了当时郇山隐修会的大致规模，根据公布的郇山隐修会会章明述，会中共有位分九等的9841名成员。他们覆盖729个辖区，27个分团，居于最高层的长老集团被称作Kyria(领主)；大师的名号为Nautonnier(领航人)。郇山隐修会却自称，在偃旗息鼓的这段时间，他们曾置身于各种有意参与的历史事件。可以肯定的是，至少有一个组织——17世纪法国的圣萨克拉芒战线曾进行过幕后活动。

郇山隐修会对人类历史荫蔽的操控作用，如今仍在继续，第二次世界大战期间，曾经有出现过一份名为《征服》(Vaincre)的杂志。该杂志不涉及法国抵抗力量的活动，其内容是神话学说与各种玄微奥妙的论题，代表的是一家叫做"至尊加列西亚人"(Alpha Galates)的组织。这个组织的宗旨是推崇骑士风范，而结构似乎与郇山隐修会相同。其实，它可能就是经过伪装的隐修会。《征服》明面支持当时的维希政权，又在第一期中敬献亨利·菲利浦·贝当元帅一首赞歌。不过众所周知，当时所有的出版物都要经过纳粹检查机关的严格审查，后来普兰塔得声言，该杂志是一本抵抗组织刊物，其中藏有只有抵抗组织成员能够理解的信息与密码。鉴于普兰塔得日后曾与戴高乐来往，而戴高乐从不容忍纳粹的协同者，可以判断他对维希政权的明面支持不可能出于真心。

至尊加列西亚人/郇山隐修会的主要奋斗目标，就是在美国和前苏联之间创造出坚如壁垒的欧洲联邦，并使之成为独立强权。或许他们已经成功：欧洲在偌大程度上有了自己的流通货币，自己的联合管理机构。而郇山隐修会早在19世纪40年代提议使用的欧洲联邦徽标，是环成一圈的群星，现已用在欧盟的旗帜上。

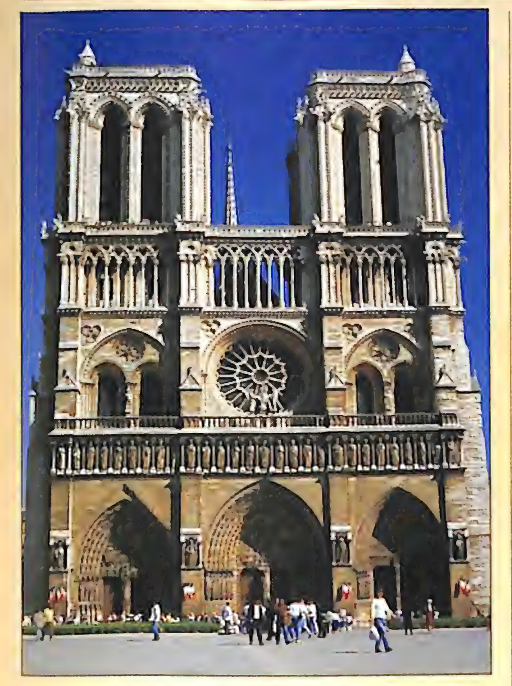
郇山隐修会手头掌握圣杯的秘密可能来自于这样的传言。1956年，来自库姆兰的《死海古卷》(在曼彻斯特大学得到破译。书中揭示，"约柜"和一笔数目巨大的金砖宝藏，掩埋在所罗门圣殿下。1979年，圣卡莱尔的皮埃尔·普兰塔得——最后一位知名的郇山隐修会大师，对白金特、雷伊和林肯承认，郇山隐修会手中掌握着来自耶路撒冷古神殿的宝藏。这份宝藏于公元66年曾遭到罗马人的抢夺——那段历史场面记录在罗马的提图斯凯旋门上。西哥特人劫掠罗马时，这份宝藏又被他们抢走，可能是运到了法国南部临近莱纳堡教堂的某个地方。普兰塔得先生接着说，这份宝藏"时机一到"就会归还以色列。他没有明言那是传统意义上的财宝，还是一套文卷，或者像丹·布朗所言是一张指示圣杯藏匿处的地图。







Key Word 7 圣殿骑士团


▲由圣殿骑士团出资建造的巴黎圣母院。

郇山隐修会和圣殿骑士团原本联体同心，他们原本是一个组织，郇山隐修会为政治中心，圣殿骑士团为军事机构，它们本来共有一位大师。从表面上看，圣殿骑士的存在是为了保护前往耶路撒冷的朝圣者。然而事实却像《达·芬奇密码》中兰登对索菲所言，他们的真正使命是去查明所罗门圣殿殿基下的秘密，而所罗门圣殿成为骑士们在耶路撒冷的居处并非巧合。

圣殿骑士是那个时代的英雄，王公贵族的子弟们趋之若鹜。许多骑士成为君主们最高层的政事参议，而且每个人都想在君主们映射出的神辉圣耀中一沾光彩。他们喜捐乐助、挥金如土，其影响急剧增长。他们拥有自己的海港，并建立过医院。他们的舰队最先使用了航海罗盘。荒唐悖理的是，每个成员都要签字画押将全部财产送归教团，并发誓保持贫苦生活。他们必须剪发，但不可剃掉胡须。在战斗中他们不可退却，要严守军责直到战死。教皇英诺森二世于1139年颁发教皇训令，指示骑士总体上独立于任何地方政权，对于骑士们来说，这就是法律。

不仅是占有巨额的财富，圣殿骑士团也以不同方式影响着经济和文化的发展方向。些骑士们创立了世界上第一个银行系统。他们当时在欧洲建造美仑美奂的哥特式(Gothic)大教堂，诸如法国的巴黎圣母院等等。

但到了1306年，圣殿骑士财富聚敛的程度开始让法兰西王腓力四世坐立不安。他欠下骑士团大笔钱款，并痛苦地感觉到教团在各方面的影响都已经超过了他自己。由于有梵蒂冈的敕令，他征收赋税的权力受到限制。但这未能阻止腓力，他派人捕捉并杀害了教皇卜尼法斯八世。继任的教皇本尼狄克十一世也没好运，很快莫名地死去。最后，腓力的意中人选、哥特的贝尔特朗成了教皇克雷芒五世。接下来，腓力搜罗编织骑士教团的种种罪状，以至提升到“异端邪说”的高度，而这正是骑士们最致命的弱点。圣殿骑士们拒绝附和，商业活动又需要他们结交犹太人、诺斯替教徒和穆斯林教徒，甚至包括相当于圣殿骑士的、声名狼藉的暗杀十字军的穆斯林秘密团体成员。据传言，他们还崇奉名为“鲍芙默神”的邪魔，即兰登所说那留胡须的男人，他会向圣殿骑士说教，并赋予他们法力。

这场攻击也许并非全出预料。就在屠杀前夕，一支圣殿骑士教团的应急部队受命从西班牙阿拉贡省的洛西雍出发，奔赴法兰西南部的莱纳堡，在那里，他们在一座名为“贝祖”的山上建立了要塞。所有的圣殿骑士中，只有他们幸免于难。这也许因为教皇克雷芒五世(又称为“哥特的贝尔特朗”)的母亲是伊达·布朗舍弗尔，她和骑士团的前任大师贝尔特朗·布朗舍弗尔出自同一家族。极有可能是这种家族关联，在大搜捕发生的那天拯救了应急部队骑士们的性命。遍析各种迹象，当时担任圣殿骑士教团大师的雅克·莫雷可能也觉察到即将发生的险情，因为他曾安排将宝藏运离法国。据说，大多数船只驶往苏格兰，但腓力对此一无所知。他继续施行迫害，说服欧洲其他君主在他们自己的国度内搜捕圣殿骑士。他安排克雷芒五世在1312年宣布圣殿骑士教团为非法组织。最后，雅克·莫雷于1314年被处以火刑。作为临终壮举，他在烈火的煎熬中高声祈祷，预言教皇克雷芒和腓力将于一年内死去而与他重逢，在上帝的法庭里为自己的行为作出辩解。祈祷真的应验：教皇克雷芒在一个月内暴卒，而腓力在一年内也莫名死去。他们都可能是中毒身亡，而使用毒药则是骑士们的拿手好戏。

英格兰的爱德华二世，也就是《勇敢的心》中的那位同性恋王子后来继位的国王，处境尴尬。他是腓力的女婿，但并不赞同腓力对圣殿骑士教团的刻骨憎恨，也不愿意迫害他们。他违心地设立起宗教法庭，逮捕了一大批圣殿骑士。不过，他们遭受的处罚相对较轻，而且没有受到腓力在法兰西对骑士们施行的那种持续迫害。

在苏格兰，教皇的敕令无人屑顾，圣殿骑士团得到蓬勃发展。从第一位苏格兰王罗伯特一世开始，对罗伯特一世和斯图亚特家族的每位国王来说，圣殿骑士是他与生俱来的身分。因此，腓力的命令想在此地执行，机会实为渺茫。

圣殿骑士团和郇山隐修会的分裂，源于1188年发生的吉索尔斯的“砍伐榆树”事件，据说起因于大师杰拉尔·里德弗尔所谓“叛国行径”。根据《秘密卷宗》，这背叛导致耶路撒冷陷落在萨拉森穆斯林手中。



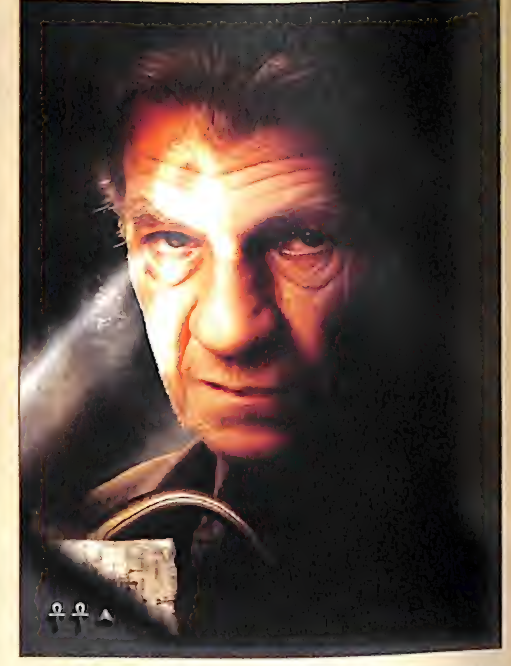
“砍伐榆树”史书确有记载，但语焉不详，它属于那种中世纪传说——听来愚陋不堪、却让人感觉其间藏有更为重大、更为严肃的真情。根据史料，在千百年来为人景仰的“圣地”上，生长着一棵寿逾800年的榆树，九个人联手都难以合抱。这块地方被用作英格兰国王和法兰西国王会面的地点。

据某段记载，英格兰王亨利二世与法兰西王腓力二世的矛盾升温，在一次交往中达到了顶点。可能是出自英法两国之间无法消除的敌意，亨利二世和他的随从们跑到树荫中躲避烈日，留下法国将士去承受那无情的灼烤。超乎忍耐之际，可能又遭到英方讥言诮语的侮辱，兵多势众的法国一方发起攻击，英国方面则退守吉索尔斯城。逞雄好斗的腓力令人砍倒榆树，带着满腔怒气回师巴黎，声言永远不再参演这种“伐木剧”。另一种说法是腓力告诉亨利他要砍倒榆树。亨利闻言大怒，将铁箍装在树上来加固树体。法国人发起攻击，亨利之子——狮心王理查和他的人马保护树木，但伤亡惨重。法国人战胜后将树砍倒。两种陈述可能都是道听途说的故事，与实际发生全然不符。

但是只有“隐修会文卷”将1188年发生在吉索尔斯的“砍伐榆树”事件联系到圣殿骑士团或郇山隐修会身上，看来就在这一历史时刻，圣山教团与圣殿骑士们开始分道扬镳。教团立志继续效忠墨洛温的后代，并从此得名“郇山隐修会”；圣殿骑士们相与联手的却是苏格兰王族血脉之一的斯图亚特家族——墨洛温家族的一个旁支。后曰流亡寄居法国的斯图亚特子孙，全心投入共济会的活动并建立了“苏格兰礼圣派”，其中的等级比共济会下的其他组织都多，并致力传授苏格兰特色的玄秘学识。



Key Word 8 大师



《达·芬奇密码》一开始丹·布朗就提到了的大师名单来自于巴黎国家图书馆里发现的被称作“秘密卷宗”的羊皮纸文献，这份名单的确惊世骇俗，它所呈现的如下表：

郇山隐修会历任长老以及大师的名单	
让·德·吉索尔	1188—1220
玛丽·德·圣辛克莱	1220—1266
纪尧姆·德·吉索尔	1266—1307
爱德华·德巴尔	1307—1336
让娜·德巴尔	1336—1351
让·德·圣辛科莱	1351—1366
布朗斯·德·埃夫勒	1366—1398
尼古拉斯·弗莱默尔	1398—1418
勒内·德安茹	1418—1480
约兰德·德巴尔	1480—1483
桑德罗·波提切利	1483—1510
列昂纳多·达·芬奇	1510—1519
科内塔布勒·德·波旁	1519—1527
费尔迪南·德·贡扎克	1527—1575
路易·德·内韦尔	1575—1595
罗伯特·弗拉德	1595—1637
J．瓦伦丁·安德烈亚	1637—1654
罗伯特·博伊尔	1654—1691
艾撒克·牛顿	1691—1727
查尔斯·拉德克利夫	1727—1746
夏尔·德洛兰	1746—1780
麦克西米莲·德洛兰	1780—1801
查尔斯·诺迪耶	1801—1844
维克多·雨果	1844—1885
克劳德·德彪西	1885—1918
让·科克托	1918—1963

这份名单包括了许多被惯常认为是秘密组织的参加者。他们中的许多人与莱纳堡和斯特内这些地方有关联，许多人还与位高势重的洛兰家族有着多种多样的瓜葛。另一方面，个别人在其他领域中享有赫赫声名，但到这份名单里却显得格格不入。他们共同具备的一点是，全都具有异于正统的宗教信仰。

一般而言，从这份名单中得到的结论就是，郇山隐修会大师的头衔必须由墨洛温家族的血脉传承，而只有无法找到相宜人选时，才聘用族外人接替职位。这就解释了，列昂纳多·达·芬奇、艾撒克·牛顿和让·科克托会单上有名。

郇山隐修会的大师有着固定的名字，1188年的“砍伐榆树”事件后，郇山隐修会的第一位大师是让·德·吉索尔。从那时起，每位郇山隐修会的男性大师都取名“让”(Jean)，四位扮演大师角色的女性则取名“冉娜”(Jeanne)。然而，郇山隐修会的文卷中却把吉索尔称作“让二世”，而不是“让一世”，所以有人推测郇山隐修会将“让一世”这个头衔虚位让贤给了“施洗者约翰”或者《启示录》的作者“灵知者约翰”(这两个约翰是两个人)。施洗者约翰预言了“弥赛亚”的降临——一位将击败罗马侵略者的佼佼王者，也就极大地威胁了加利利的罗马希律王，因而被他处以极刑。但另一方面，耶稣受的是施洗者约翰的洗礼，在某些看法上，耶稣基督是施洗者约翰的门徒，当然这一点在《圣经》经年累月地反复修订中早已被掩盖。尽管基督教学者们难以解释耶稣基督会俨然屈居施洗者约翰之下，但总有一些异教徒多年来则一直声称真正的“基督”应该是约翰而并非耶稣。这些人名为“约翰至尊教徒”。

尽管罗马教廷和郇山隐修会长期以来呈现敌对态度，但是在不知情地情况下，根据《秘密卷宗》记载，历史上确实可能出现过郇山隐修会的大师秘密地混入罗马教廷并担任教皇这样的事。根据《秘密卷宗》记载，让·科克托是执掌大师职位的第23位男性，因而也就是“让二十三世”。教皇庇护十二世于1959年离世时，科克托仍任隐修会大师。他从红衣大主教升任并选用“约翰二十三世”为他的教号曾经引起轩然大波。所用的头衔，没人能够解释，新教皇为何采纳这一名号。

1976年出版的一本诗集，其作者被认为是教皇约翰二十三世。无法肯定这些诗篇是否真的为教皇亲手撰写，但前言里却塞进了引人注目的措辞。文中披露，约翰二十三世是“玫瑰十字”成员。如我们在前文所述，1188年郇山隐修会曾将“真宗玫瑰十字”作为隐修会的副名。这可否表明教皇约翰二十三世是郇山隐修会的成员？出身郇山隐修会的约翰二十三世当选，当选的教皇力排众议自称约翰二十三世，这两者间的关系诚然超出了巧合。隐修会大师名单绝不会是伪造的，因为它于1956年藏入法国国家图书馆，而教皇直到1958年才荣登宝座。另一方面，教皇约翰二十三世所作所为也非常值得怀疑，他为罗马天主教会带来前所未有的巨大变革。他转变了天主教对共济会的观点：此前的两百年间，天主教徒被禁止加入共济会。此时禁令被废除。在他1960年6月的教皇信函中，他着重强调过“耶稣的高贵血统”。他说真正替人类赎罪的，是基督承受苦难和流血。因此，耶稣经历的这两方面，其意义远远超过复活或“殉难”本身。有人曾说，这改变了维系基督教信仰的基础。换言之，耶稣并无必要以死来为人类赎罪。这就使得殉难与复活无关紧要。

这份名单中的其他人选也非常有意思，这里也就略提几个比较有趣的大师：

尼古拉斯·弗莱默尔

看过《哈利·波特》的人可能会比较熟悉，他是一位家族谱系与会中其他大师毫无关联的大师，生于1330年，出生地似为法兰西的蓬多瓦兹，1418年卒于巴黎。在《哈利·波特与魔法石》中这位弗莱默尔，跟霍格瓦特魔法学校校长阿不思·邓布利多合作，验炼化铅成金的功力。而现实中他的名声则来自他生前对魔术的研究，以至于而有些人相信他根本没有死去！据《哈利·波特与魔法石》中所称，他已有665岁。这多少有些道理，因为他生于1330年。他在巴黎靠临摹插图文本和贩书为生，从经手买卖的书籍中自学成才。据说他有天晚上做梦，梦见天使送给他仿佛薄木为页、精铜为皮的一卷书。没等接到天使手里的书，他就已从梦中惊醒。然而一切并未收场，从生活中的下个阶段开始，他将面临彻底的改变。不久以后，来到书摊的一位顾客急需现金，想卖书换钱。弗莱默尔能认出那本书的铜封



■《哈利·波特与魔法石》剧照。

面上有些希腊文字，书页似乎是用幼树制成的木片，而不是更为常见的羊皮。看到这本书与梦中所见相同，弗莱默尔赶忙买了下来。他可辨认出那抢眼夺目的书名：《密书，属犹太人亚伯拉罕，那位被上帝之怒遣散入高卢人中之犹太部落的王子、教长、祭司、星象师和圣哲》。当时，法国的犹太人已经全被驱逐出境。弗莱默尔知道只有犹太人才能帮他翻译这本书，便誊抄了数页，于1382年带往邻国西班牙。起初运气不佳，见到的犹太人都对他心怀疑惧。他正要准备返回法国时，巧遇一位住在里昂而改奉基督教的犹太人，名叫马埃斯特罗·坎切斯。起初坎切斯也有怀疑，弗莱默尔告诉他书的作者是他熟知的亚伯拉罕才改变了事态。他译出了那几页内容，但没有去法国翻译余下部分，既是因为害怕受到迫害，又因年老不宜远行。仅在弄懂这寥寥数页之后，据说弗莱默尔便于1月17日中午成功地进行了炼金操作。很快他就富甲一方，并捐赠大量财物来建立教堂、医院之类的慈善机构。

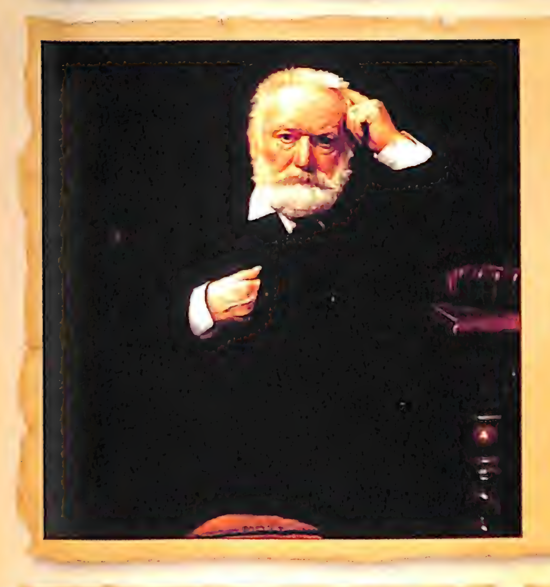
勒内·德安茹

1409年1月16日生于法兰西的昂热，1480年7月10日卒于普罗旺斯地区艾克斯。他的另一个为人所知的称号为“贤王勒内”，他的众多头衔中，最常见的是“耶路撒冷国王”。他的生活多姿多彩；作为骑士阶层信条规范的创立人之一，他的道德观念却有悖于我们通常对高尚行为的理解。1431年他在布涅维尔被俘，落到勃艮第公爵“君子腓力”手中。1432年，他把两个儿子约翰和路易交作人质后方获假释。

他10岁那年就成为隐修会的大师，根据《秘密卷宗》这并非出乎寻常。后来他又加入其他的几个教团，包括曾因某些行为引起教皇不快的新月教团。勒内使用洛兰的十字架当成他个人的象征其王族出身的标记。第二次世界大战中，戴高乐领导的法兰西自由战线就使用了这种十字。使用这种标记的，还有布雍的戈弗雷和圣殿骑士团。

勒内对文艺复兴的降临发生过重要作用；他的女儿中，有一位嫁给了英格兰王亨利六世。他看来还与圣女贞德有过某种关联，贞德担负的使命是从英格兰手中拯救法兰西。据说，贞德前往西农的道芬宫廷时有勒内同行；奥尔良围城中，他又与她并肩战斗。贞德的骤然成功，如其所愿地保证了孱弱的道芬跻身王位，而这似乎大都出于勒内之母、伊奥兰蒂·德安茹的翻云覆雨。有很多人觉察出当时的境况受人操弄，事件背后活动着秘密组织——显然就是郇山隐修会。

勒内是诗人，又为自己的文学作品插图阐解。他对各种高深玄秘之学具有浓厚的兴趣。许多画作被归功于他，但有些实际上出于别人之手。画上印有他的家族徽章，作者却可能是宫廷画师。他高度地影响了佛罗伦萨的梅迪奇家族，使该家族为文艺复兴做出了许多重要贡献。古典著作即时得到翻译，佛罗伦萨大学又开创了诸多世纪以来教授希腊语文的先例。欧洲的第一家公共图书馆——圣马克图书馆，1444年在佛罗伦萨建立。勒内荐介的主题是阿卡迪亚——在隐修会眼中代表“黄金盛世”的古希腊仙乡胜境；他们相信墨洛温王朝复位之日，这天堂美景便会降临人间。勒内念念不忘某种“地下潜流”的观点，它象征着能加速阿卡迪亚到来之期的异教“地下”活动。这些理念借助当时的文学艺术作品，迅速传遍欧洲。



维克多·雨果

1802年2月26日生于法兰西的贝桑松，1885年5月22日卒于巴黎。维克多·雨果才华横溢，身兼诗人、文学家和戏剧作家三种身分，在浪漫主义文学的重要作家中名列首位。法兰西之外，他以《巴黎圣母院》和《悲惨世界》闻名于世。他父亲参加过拿破仑的军队，却同情那些密谋推翻拿破仑的人。维克多·雨果很早就认识诺迪耶，而诺迪耶对哥特式建筑的学识赋予了他创构《巴黎圣母院》背景的灵感。查尔斯·诺迪耶与维克多·雨果在诺迪耶工作的阿森纳尔图书馆建立了一个文学沙龙，取名“晚餐厅”，而它掩蔽的可能就是郇山隐修会。沙龙中有浪漫主义文人、艺术家、超现实主义和象征主义作家，他们恰如其分地将“而我在阿卡迪亚”【该短语出自普桑的油画《阿卡迪亚的牧羊人》。拉丁原文缺少动词而无完整确定的语义，后被拆组成新的文字来解释莱纳堡的古墓谜案。详见第四章“谜雾更浓”一节。】作为抒发悲悼和浪漫之情的格言。雨果于1822年在圣叙尔皮斯教堂成婚。他曾与诺迪耶共同旅行多年，又在1845年诺迪耶的葬礼中肩柩送灵。他笃信宗教，却对“教义问答法”的正统观念持有异议，反倒对诺斯替派、玄秘派和炼金修法派的学说深感兴趣。他崇敬拿破仑，但又坚执地信奉君主制度，赞同波旁王朝的复辟。不过，他只把这看成过渡措施。他特别支持在1831年七月革命中上台的立宪君王路易·腓力。路易·腓力妻子的叔父是马克西米利安·德·洛兰，这位哈布斯堡—洛兰家族的成员担任过隐修会的前期大师。维克多·雨果的许多诗作显露政治锋芒，但他也致力成为时代的“回音”，描写面临的各种社会问题。

桑德罗·菲立佩比

1445年生于佛罗伦萨，1510年5月17日卒于佛罗伦萨。其实他的另外一个名字更为令人知晓——波提切利，即那位对19世纪的“前拉斐尔画派”有过重要影响的画家。在隐修会的名单上，他是第二位与祖谱详载《秘密卷宗》的那些家族没有亲缘的大师，但他跟其中一些王族关系紧密。他的雇主中包括梅迪奇家族。他对玄秘之学兴趣的一项证明是，最早的塔罗牌设计者之一，不是他便是他的导师曼特尼亚。他的画作《春》和《维纳斯的诞生》，便基于阿卡迪亚和“地下潜流”等如梦似幻的意念。

罗伯特·波义耳

1627年1月25日生于爱尔兰沃特福德郡的里斯莫尔堡，1691年12月31日卒于英格兰的伦敦。他是科克公爵的小儿子，以在热力学上的贡献出名。他最出名的是进行气泵试验，结果发现一条以他命名的物理定律。年轻的他去过佛罗伦萨，当时那里的艺术和玄秘学界仍处于梅迪奇家族的影响之下。他还在日内瓦待过21个月，研习鬼魔学。查理二世复辟时，他首先加入支持斯图亚特家族的行列。在伦敦生活期间，他的一位客人就是日后的佛罗伦萨统治者——梅迪奇家族的克西莫三世。他的密友之一为艾撒克·牛顿，他教授牛顿的炼金术成为后者终身的爱好。1675～1677年间，他就此题目撰写两篇论文：《水银加金的升温》和《分解黄金的历史综述》。

查尔斯·诺迪耶

1780年4月29日生于法兰西的贝桑松，1844年1月27日卒于巴黎。与《秘密卷宗》中记载的隐修会各个贵族家系，诺迪耶既没有血脉亲情，也缺少其他关联。他年轻时作诗嘲讽拿破仑，触怒了当权阶级。1824年他甫至巴黎，便成为为巴黎文学协会引路的领袖之一。该协会当时荣招款待的作家同行里，有在日后浪漫主义运动中发挥重要作用的维克多·雨果和阿尔弗雷德·德·缪塞。诺迪耶是位多产作家，在当时以短篇小说著称。1833年法兰西学院接纳他为成员，稳固确立了浪漫主义手法受人尊崇的文学地位。





艾撒克·牛顿



艾撒克·牛顿勋爵，1642年12月25日生于英格兰林肯郡的沃尔索普村，1727年3月20日卒于伦敦。这位伟人其实已经无需多做介绍，而且在《达·芬奇密码》中丹·布朗也将其作为重点，当真令人侧目。在21世纪人们的心目中，他主要是位数学家和爱因斯坦之前对理论物理学影响最大的人。能够跻身郇山隐修会最高职位，牛顿实属一匹"黑马"。他在剑桥大学接受教育，于1672年选入皇家学会，1703年成为会长。他与尼古拉斯·法第奥·杜叶埃建立了亲密的友情，后者是一位游居欧洲的日内瓦贵族，可能充当着法王路易十四敌对派的间谍。牛顿1699年担任皇家造币局的总监，两年后进入剑桥大学立法委员会。他的另一位挚友让·德萨古里埃，是推动共济会在欧洲迅猛发展的功臣。牛顿本人虽然不是共济会友，却参加了名为"斯波尔丁绅士俱乐部"的协会，亚历山大·蒲柏也是该组织的成员。1689年，他动笔撰著《古王国年鉴修编》。他相信，犹太文化的灵知神悟在毕达哥拉斯那里得到精汇。除了在与波义耳的交往中实验炼金术，他还研究神灵几何与数论。

让·科克托

1889年7月5日生于法国巴黎附近的麦松·拉菲特，1963年10月11日卒于巴黎附近的弥丽林(Milly la Forêt)。身兼诗人、戏剧作词人、小说家、演员、电影导演和画家多重身分。他15岁时用笔名"轻浮诗人"创作一首诗后，这笔名便成为他多年的绰号。后来，他曾自朋友阿波里奈尔那里赢得"诗家之王"的称誉。正是这位阿波里奈尔，在评论科克托有关罗斯芭蕾团的著作中首次使用"超现实"一词。说科克托浪迹情场言出有据，然而他那位高势重的豪富家门，对他获选担任大师定有裨助。他的一位挚友让·雨果，还是维克多·雨果的曾孙，而这位大师是他的前任。他的两部电影《俄耳甫斯》和《俄耳甫斯的证言》，体现出强烈的郇山隐修会色彩；他为伦敦的法国巴黎圣母教堂和维尔弗朗士叙梅尔的圣彼得教堂所绘的壁画，显然也隐含了隐修会的机密。事实上，他的某些创作就是在履行郇山隐修会的要求。他是法国总统戴高乐将军的座上客，戴高乐的兄弟还邀请科克托就法国国情发表全国性演说。就连戴高乐本人，也被怀疑一度加入过郇山隐修会。1963年离世前，让·科克托始终担任着大师。皮埃尔·普兰塔得1979年与白金特、雷伊和林肯交谈时，其职务为秘书长。他看来是于1981年1月17日接掌大师职位，并于1984年卸职。没人知道，让·科克托离世后到普兰塔得接任前这段时间，权力落在谁的手中。



克劳德·德彪西

1862年8月22日生于法国圣日耳曼·昂莱，1918年3月25日卒于巴黎。虽然出身贫苦，却很快获得辉煌声誉。少年时，他受到俄国百万富孀娜德热娃·菲拉来托弗娜·梅克夫人的提携举荐。梅克夫人雇用他与她以及自己的子女进行二重奏。他伴随她周游各地，会见过许多当时具有影响的人物。他天性内向，所以很难确定他与郇山隐修会之间的关系究竟有多紧密。在其音乐生涯中，他主要受到理查德·瓦格纳的影响。用他的话来说，瓦格纳是"被误认作拂晓的美妙夕阳"。他的音乐杰作，等同于画界印象派和文学界象征派的精品。他的最佳曲目中包括《月光》和《牧神午后前奏曲》等。他曾为维克多·雨果的一些作品谱写乐章。肯定与他有过交往的是艾米尔·奥菲，通过奥菲他又结识了贝朗热·索尼埃，以及可能与索尼埃有过艳情的著名女歌唱家爱玛·卡尔维。德彪西大量介入巴黎的秘密教派活动。在象征派诗人斯蒂芬·玛拉尔梅举办的多次晚会中，他还会见过奥斯卡·王尔德、威廉·叶芝、保罗·瓦莱里、安德烈·纪德和马塞尔·普罗斯特等人。

Key Word 9 天主事工会

天主事工会——《达·芬奇密码》中，罗伯特·兰登和索菲·奈芙探索圣杯之密的所遇到的最大的抵制力量，一个被别有用心者利用的号称极其狂热和非常富有的罗马天主教秘密派。不仅进行着极为肮脏的活动，教中还豢养着冥顽不化的走卒。

正如丹·布朗所言，这个组织真实存在，而且拥有着很大的影响力。天主事工会全称是"神圣十字与上帝恩功之高等教团"。它1928年创建于西班牙，并在那里保持了强大的势力。事实上，许多激进宗教团体——例如多明我会、耶稣会等——都出自西班牙。其部分原因是这个国家与法西斯主义进行过长期斗争，并成为阻挡其扩张的地理屏障。

天主事工会虽然是天主教会的官方成员，却也具有作为一个独立派别的诸多特点。西班牙军方的许多高层人物，据说都是天主事工会会员。他们无疑在会如在家。该组织以严苛无情的高效率运行；任何人都可有可无，但教规必须无条件遵守。在西班牙，天主事工会始终将高等院校的最有才华的学生作为招收对象。因"黑鹫短剑"一类的恐怖氛围环绕周身，它时常被人称作"圣灵黑手党"。

尽管对基督教会的程序规则的违反和成千上万人受到天主事工会伤害的指证曾引发过争议，该会的创始人、巴拉盖尔家族的尊贵教主何塞马利亚·埃斯克里瓦还是于2002年10月6日被册封为圣徒，并创下了历史上最短的待批时间——他于1975年去世。这点表明，当今教皇保罗二世要么支持天主事工会，要么并不清楚它的真实面目。何塞马利亚·埃斯克里瓦的生平事迹一目了然，此人远非友善之辈。他性情乖戾，谁对天主事工会露出哪怕一丝反感都会让他无法忍受，即使是教皇约翰二十三世和保罗六世也一样。广为流传的一种观点是，封他为圣徒损害了整个教会体系。

当然会中自然有一些天性无邪、用心至善的成员，然而不容置疑的是，天主事工会却用它的批评者所说的极其邪恶的方式来控制信徒们的生活。该会在全世界约有8万名会员，包括俗家会员和神职教士。天主事工会的"数内人"（神职教士）宣誓独身，住在天主事工会的宿舍。他们承诺要献身于"天主事工会精神"，但或许并不理解其含义。

想加入天主事工会，你无须是天主教徒或者男人。受招女性成员都是贫苦乡间中的愚昧村









妇，作为神职教士的助理并且也要发誓独身。她们还得负责天主事工会住宅的维护保养，而最近被允许穿裤套装，肯定会为此感激不尽。非天主教徒可以“协作信徒”的身分加入。其涵义是，他们向天主事工会大笔捐资，以中世纪的赎罪方式换取一点上帝的恩宠。

天主事工会征招方式既主动果决，又隐秘狡诈。物色中的人物如对某一活动感兴趣，天主事工会会员们便将以此为由组织周末聚会，借机鼓励他参加“兄弟会”。天主事工会资助的学生团体“UNIV”，有时会组织前往罗马城天主事工会总部的旅游活动，在旅途中对可能的征招对象大施催逼诱劝之术。会员们被鼓励去形成一个十二至十五人的朋友圈子，其中一些人应是“鸣哨”（入会）的发展对象。他们还必须呈交详细的统计报告，说明征招这些朋友的进展情况。寂寞的、聪明的和漂亮的天主教徒们是社会交往中的主要猎取目标。这不仅因为他们最能吸引新的成员，还在于他们常比其他成员能为组织赚取更多的钱（《达·芬奇密码》的读者肯定会觉得，征招成员可能不是塞拉斯的长项）。征招亦可借助大学中的“前台团体”和其他青年组织。天主事工会的成员常不暴露自己的身分，施压手段在“成交”关头使用。鼓励潜在的发展对象接受的信念是，他们正处在生命的紧要关头，如不“鸣哨”便会失去上帝的恩宠。

而一旦加入天主事工会成为“数内人”，他们就得在道义的威迫下，去做通过“天主事工会精神”不断提醒的要他们去做的所有事情。从此以后，他们的生活不再是他们自己的。他们聆受“天主面前重度童年”的观念后，将一切决定权都交给了天主事工会，恰似幼童们将责任留给他们的父母一样。这点对那类笃信“永获罪罚”的人尤具感召力，比如《达·芬奇密码》中的塞拉斯。这些“数内人”一般是大学生或年轻的专业人员。他们生活在富裕的城市街区，那里配有主管、副主管和秘书。他们的生活艰苦、没有任何自由可言，他们必须发誓独身，并实践许多“肉体惩罚”以示对天主的忠诚。这些“肉体惩罚”在中世纪的天主教会里实属平常。但除了斋戒之外，它们现在都被认为是不合时代要求的。但具讽刺意味的是，对痛苦的狂热嗜求仍被认为是会带来自豪感和自我满足。而《达·芬奇密码》中描写的那些天主事工会的实践，也并非捕风捉影，它们是“数内人”日常生活的例行之事。

另外，那条绑在塞拉斯大腿上端可怕的苦修带也是真实存在的，那是绑在大腿上端的一根钩刺链条。戒律要求绑扎的时间，为每天两个小时、星期日整天，以及另行规定的时间。天主事工会非常不情愿谈论这点。因为尖刺会在皮肤上留下小洞，天主事工会会员们羞于在非会员面前脱衣服。为防止会员由此获得自虐的愉悦，他/她要在主管的精神指导下施行此戒。塞拉斯使用这种装置来驱逐他的“罪过”，这是他的着魔点之一。我们生活在21世纪的西方世界，或许难以相信身边有人跟塞拉斯一模一样地使用苦修带，为了宗教信仰甘愿对自己施加肉体摧残。

Key Word 10 圣杯

圣杯代表耶稣基督血脉的概念，是《达·芬奇密码》的主题之一。相信它就是因为否定了当今基督教僧侣集团的作用，所以它存在的证明被不惜代价地进行封杀，也并非是意外之事。这个概念如被接受，就能摧毁教会自身的机制，挑战的不只是它的信条，还有它掌管基督教会的合法性。纵观历史，古往今来由基督教各宗指任的代表们确立的那些合法君主和政府，都将被视为无效。

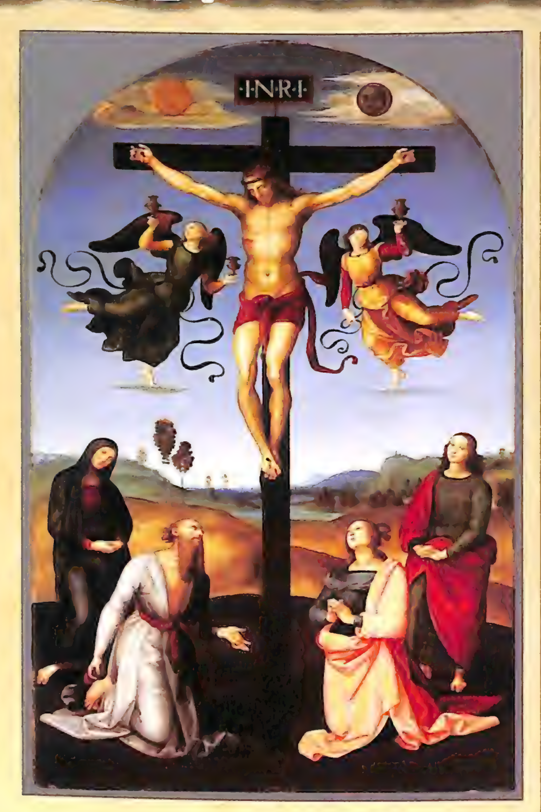
由郇山隐修会的一些文件表明，基督血脉的沿袭，事实上的圣杯——墨洛温家族的先源可回溯到《圣经·旧约》和古特洛伊。他们被认为来自一个以色列部落——便雅悯领导的部落。他们占居的土地环抱着今日的耶路撒冷，这日后成为大卫和所罗门王之国都。

另有证据指明，斯巴达人与墨洛温族具有相似特质。他们都相信，他们的长发会在成年之际给他们带来力量，这点也反映在圣经中的参孙身上。此外，《马加比传》第一卷中还说：“有文字记载，斯巴达人和犹太人有兄弟情谊，同属于亚伯拉罕的大家庭。”

腓尼基人开拓了横贯法国南部并循罗纳河逆流而上的贸易线路。在该地区发现的闪米特人制作的物品，表明了公元前9世纪由于腓尼基国王和以色列及犹太国王之间的联姻而产生的王朝联盟。

公元前106～48年间，一个犹太殖民地在罗马建立。公元74年耶路撒冷沦陷后，大批犹太人逃往意大利和法兰西。除此之外，犹太奴隶们随





主而行遍居整个欧洲，获得自由后形成他们自己的共同体。

抹大拉在《圣经·新约》中首次具有实际意义的露面，是作为在基督复活后第一个与他见面的人，正是由于这点，法兰西以及其他地区才将她尊为圣徒，并以她的名字修建教堂。根据4世纪的传奇，留世最久的圣杯故事是：圣杯是被抹大拉带到了法兰西，她在马赛登陆。这件事的实际背景正如丹·布朗所述是抹大拉在信徒的保护之下来到了马赛，并在那里将自己的子嗣——一位据说名为纱拉的女孩与墨洛温族通婚，并留下了神圣的血脉。

墨洛温家族在5～7世纪间统治着当今法国和德国的大部。这段时间，不但与圣杯传奇，而且与圣杯传奇的中心人物——亚瑟王的时代重合。毫无疑问，墨洛温家族是法兰克人当之无愧的统治者，因而他们也不是"拥举推立"的国王。合法继位的王储们，在他们12岁生日的那天将自行成为国王。他们的职责不是管理国家——那些事情留给了"宫廷宰相"。他们仅仅被认为是作为代表的角色而存在，手中的权力和地位好似21世纪立宪国体中的君主。他们还被允许一夫多妻，有时也利用这种特权。

墨洛温家族的名头来自他们的祖父墨洛维。这个名字令人想到法语的"母亲"，以及法语和拉丁语中的"海洋"。传奇中说，墨洛维有两个生身之父。这无疑是故事编造，但也是用他的出生喻指两个王朝的联盟。根据传奇，他的母亲到海里游泳后怀了孕。海中的生物诱她生情并使她再次受孕。因此，墨洛温降生时身上流淌着两种血液：一种来自他的法兰克父亲，一个统治者；一种来自"海里的生灵"。

从那时开始，墨洛温家族便以通玄和迷信闻名于世。他们被看做是祭司国王，大致相当于埃及的法老。对信者而言，他们疗伤治病的法力甚至延展到衣袍的流苏之上——民众们认为这些饰穗具有各种特殊的治疗功效。《达·芬奇密码》第四章里我们会看到，在贝朗热·索尼埃离世后，有一排悼别的人们经过他长袍覆盖的遗体时，每人都摘下了一朵流苏。据说，墨洛温族的国王身上都有胎记，形如圣殿骑士佩用的红十字，位置在心脏上方或肩胛中间。国王希尔德里克一世是墨洛维的儿子，又是墨洛温王朝开国之主克洛维的父亲。当17世纪在比利时的阿登地区找到他的陵墓时，其中藏有的行功施法神器包括一具斩下的马头、一具金质的牛头和一个水晶球。

墨洛温家族长久使用的符形之一是蜜蜂。希尔德里克的墓内存有数以百计的金制蜜蜂。这一习俗延续了许多世纪。拿破仑在1804年接受皇位加冕时，曾明令将金蜂缀饰在他的皇袍之上。他对墨洛温家族心醉神往，派人采编他们的家谱，以便弄清王朝倒台后是否还留下后裔。郇山隐修会文卷中发现的家族谱系，就基于当时搜集到的材料。

墨洛温家族宣称，他们出自两个本源：诺亚和特洛伊。此外，根据荷马史诗，特洛伊当时住有一定数量的阿卡迪亚人。熊在阿卡迪亚被尊为圣物，而墨洛温家族的远祖——西坎波利亚的法兰克人，也对熊倍加敬奉。另一个可能的联系是：威尔士语把熊叫做"亚斯"(arth)，这可以说明亚瑟王名字的出处。

墨洛温各代君主中，克洛维一世大概最为著名，因为是他把罗马基督教引进了法兰西。他那信奉天主教的妻子，对他做此选择的激励不可轻估；但这一宗教赢得他的欢心，也可能别有缘故。因为当时的基督教形式繁多。罗马教会与凯尔特教会之间，持续发生着冲突。公元496年，克洛维与圣徒雷米进行了多番秘密会见。按照达成的协议，克洛维将向罗马教会提供强力支持。作为回报，他的权力延伸到君士坦丁大帝的东罗马——其时已经毁于西哥特人和汪达尔人手中。那么这意味着一个墨洛温家族世俗控制下的新型罗马与基督教王朝，保证它的运转对罗马教会的意义难以估量。于是，克洛维在法兰西的兰斯接受了圣徒雷米的洗礼。由此而来，罗马教会不但与克洛维、也与他的子孙结盟。克洛维满腔热忱地履行诺言。他拓展了帝国的疆土，面积相当于今日的法国和德国。他尤其想要击败西哥特人，并最终在沃耶战役中一举成功。西哥特人步步后撤，最后立足在拉泽地区的莱迪——就是日后的莱纳堡。

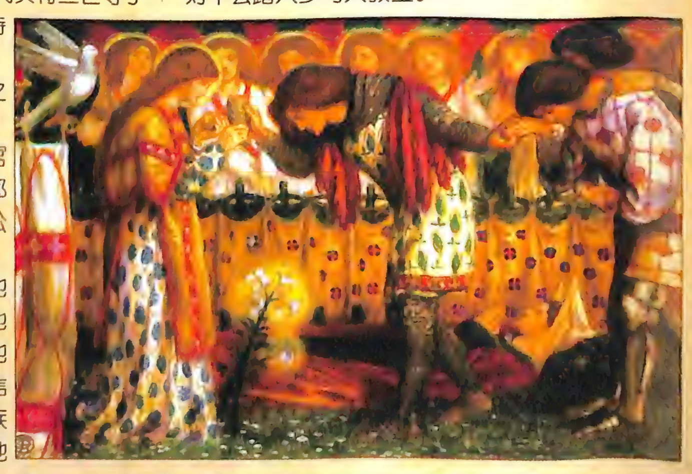
克洛维一世死后，他的王国按当时的传统分传给四个儿子。这样就削弱了原有的凝聚力，直接结果就是王权最后被同族的达戈贝特二世夺了过去。但是夺取王权的达戈贝特二世同样没有逃过多变的命运，他死于他的宫相"胖子"丕平之手。

达戈贝特的最大的那座宫殿，在阿登的斯特内城中。城郊就是沃弗利森林，达戈贝特于公元679年12月23日前往林中打猎。当他在一棵树下酣睡时，据称他的教子奉胖子丕平之命，爬到他的身边用矛刺进他的眼窝，将他杀害。凶手回到斯特内城报信后，据说他们又将达戈贝特家族满门抄斩。罗马教廷毫不迟疑地嘉赏了这一行径。但或许出于内疚，他们又在公元872年册封达戈贝特为圣徒，将他的遗骨安葬在一处教堂的墓地之内，并将之改名为"圣达戈贝特教堂"。他们甚至给了他纪念日——12月23日，这天恰巧又是便雅悯部落的圣日。罗马教廷始终没有或是不愿说明对他封圣的理由。

达戈贝特暗杀事件，导致墨洛温时代的终结。达戈贝特王一死，墨洛温王朝江河日下，勉力维持了不足百年的残局。然而，多位君主年幼势微，在宫相们残忍无情的野心面前无力自保。希尔德里克三世754年去世，没有子嗣，这再也清楚不过地表明王朝就此终结。

但是神圣的血脉却以另外一种方式保存了下来，这当然也归功于圣血的政治意义。下令暗杀达格贝尔的胖子丕平为了获得自己王位继承的正统性，一直企图寻找墨洛温王朝的血脉，并与自己的子嗣婚配。在暗杀计划成功之后，他将自己的儿子——查尔斯·马尔泰安插到领导者的位子。尽管丕平军功显耀而机遇就在眼前，他似乎有意避受王位，这或许出于对墨洛温家族的余敬。查尔斯·马尔泰741年去世后，他那成为希尔德里克三世宫相儿子——丕平三世，带着代表团前去谒见教皇，问道，"何人应该成为国王，是那掌握实权的人，还是名为国王而手中已无权力的人？"教皇同意丕平应为国王，就此结束了与克洛维达成的协定。希尔德里克被送进一家修道院，四年后死在那里，而丕平稳固地占据了法兰克人的王位。

丕平三世的加冕典礼于公元754年在新的法规下举行，这些法规确保国王继位要经"创立"，而不是简单的认可。新法规依据的是欺骗性的文件——《君士坦丁的捐赠》，在本书第五章论"君士坦丁大帝"中将有详论。加洛林王朝就此诞生，朝名虽然来自查尔斯·马尔泰，却被更多地联系到他的后代查理曼身上。查理曼在公元800年成为神圣罗马帝国的皇帝——若在往日惟当属墨洛温国王的头衔。加冕典礼前夕，丕平三世与墨洛温家族的一位公主成婚。根据推断，他此举想要自视合乎礼法，将墨洛温血脉顺乎道义地传承下去。查理曼的婚礼与此相似。实际上，他的忧心疑虑竟似影响到他的加冕。他执意留给公众的印象，是他羞于担当神圣罗马皇帝。仪式的安排让人感觉，查理曼事前并不知道教皇会为他加冕。他皇冠佩顶时，脸上露出电影明星们接受奥斯卡奖后那矫作的惊愕状。为让这番表现增加可信性，他庄严宣告：倘若预知发生的情形，他绝对不会踏入罗马大教堂。





暗杀达戈贝特二世以背叛克洛维，是郇山隐修会和墨洛温后裔们极其痛苦的主要根源。但也似曾有人用心致力，去减轻这种痛苦。由此而来，加洛林皇族(查理曼大帝的家族成员)娶墨洛温家族的多位公主为妻，以使自己合法化。达戈贝特之子斯希思贝尔的后裔中，有法兰西南部塞普提曼尼亚犹太国的统治者——吉延·盖隆和后来十字军远征中夺取耶路撒冷的布雍的戈弗雷。到那时候，基督血脉中大卫王的一支，才复归从《圣经·旧约》时代起就名正言顺地属于他们的王位。

不过尽管在丹·布朗和许多学者看来，历史中真实的圣杯确实如上所述。但是在欧洲历史上一直流传着的圣杯传说中的圣杯却完全不是这个样子。有人相信，圣杯实际上就是一件某种形态的容器，因此需要考虑的可能是至少有两种真正的"圣杯"。

其实这个所谓某种形态的容器状的圣杯，其发源地反而不是基督教神话，而是来自凯尔特人的远古信仰。当凯尔特人跨越阿尔卑斯山脉、穿过中欧而到达西欧时，他们随身携带不仅有铁，还有马匹。他们的习俗之一，是将佩剑(他们认为剑上附有魔力)和零碎珠宝一道投入他们认为会有神灵显圣的湖泊中。亚瑟王垂危之际，他的一位心腹随从被叫去，按照凯尔特传统，将他所佩用的神剑扔进这样的一座湖里。湖泊据说是通往冥界——死神王国——的门户，而冥界则被认为居于大地的中心。据说，亚瑟王死在阿瓦隆岛上，但该岛在哪里没有明确的说法。有些人说它是英格兰南部海岸附近的米迦勒，但其他人却认为是法兰西海岸边的圣密契尔山岛。格拉斯顿伯里周围的地区也曾被认为是可能的地点，因为亚瑟王据说就埋葬在那里。"阿瓦隆"这名字与苹果有关，而亚瑟王的神剑据说是在格拉斯顿伯里锻造的。

神剑曾助亚瑟王立功建业：它可以击败任何仇敌，而亚瑟正是由于能将神剑从它固立的岩石中拔起，才成为国王。另有一种说法是，这个故事寓指亚瑟王会从石中提炼出铁——凯尔特人带来的技艺之一。

除了神剑之外，还有一些古老传统关联到神圣的容器，比如"丰饶角"(Horn of plenty)——



它可以源源不断地提供食品和舒适之物。那些时常忍受饥饿之苦的人们，对这种奇想必然向往。碗、罐、酒杯、大锅这些容器，也曾被认为具有超凡功力。与此相似，圣杯在人们心目中能带来滋养和拯救。

根据凯尔特人的传统，亚瑟王和他的部众是在寻找一个魔锅。直到中世纪，这个故事才被抹掉其异教背景，添加了基督教的内涵。亚瑟是一位广受拥戴的国王，被认为是公元5世纪罗马人撤离后惟一能够击败苏格兰入侵者的人，而他在胜利后又带来一段长期的繁荣时期。在他的时代，基督教开始在异教仍旧根深蒂固的不列颠立足发展。这个时代的传奇混杂着异教与基督教的影响。正是由于在这样的一个时代背景之下，凯尔特神话与基督教神话奇异地融合在了一起，一种拥有神秘力量地容器，更容易在普通的曾经信仰原始宗教的本土居民留下深刻的映象。

基督教最为常见的礼仪之一是"圣餐"，仪式中人们饮用红葡萄酒来代表的基督之血。亚瑟王版本的传奇基于一段故事，说的是罗马将官朗吉诺斯曾用长矛插入基督身侧，以确认他的死亡。当时，亚利马太的约瑟夫拿来基督在最后晚餐中用过的酒杯，承接流出的血液。这具酒杯，一般被认为就是圣杯。基督的尸身，据说被放置在亚利马太约瑟夫家族的葬室内。爱德华一世率领的英格兰军队在十字军远征中几近溃败，于公元1274年从巴勒斯坦返回后需要重整士气。亚瑟王的骑士们被描绘成纯为正义事业献身的斗士。搜索圣杯可以更理想化这个目的。

由于亚利马太的约瑟夫是基督的追随者，他在基督殉难后不久便遭到罗马人的监禁。他理应是保存下了圣杯，随身携带它旅经罗马到达法兰西南部，在那里的朗格多克省与抹大拉的玛利亚以及其他信徒们共同生活了一段时间。据说他前往英格兰，终生定居在现在英国南部的格拉斯顿伯里城。不列颠的第一座基督教堂就建在这个地方，现在仍然可见修道院的废墟，而圣杯或许就曾藏在这里。它从那时起就消失了，这成为亚瑟王和他的骑士们走上寻找圣杯之旅的起点。

假定亚瑟王创建的理想城邦卡默洛特(Camelot)真的存在，亚瑟王的寻找圣杯之旅被认为应始于它附近的一座湖泊(他有意从这里进入冥界)。他先是遭到拒绝，但随之哄劝各种鬼魂和幽灵为他放行。进入冥界后，他又设法从对方手中夺得圣器。倘若实有其物，圣杯肯定是被带回了亚瑟王的大本营，而那里充其量是粗工糙制的一排木棚，实难有好莱坞版本中巍峨宫殿的辉煌气势。它最有可能在那里的地点之一，是英格兰南部索默塞特郡卡德波里的傍山要塞，那里有大片公元5世纪建造的房屋。直到亚瑟王死后500多年的11世纪，人们才对他和他的骑士们发生兴趣。根据传统，他们将骑士阶层的规范和荣誉尊作行为准则，为建立没有阶级的乌托邦社会而奋斗。那是个正义当道的时代，据说人类能与神灵交流。亚瑟王和他的骑士们使人重新想起基督和他的信徒。然而，亚瑟王的宫廷却因兰斯洛特对亚瑟之妻格温娜维尔的恋情而四分五裂。她被判死刑，兰斯洛特遭到放逐。兰斯洛特悔恨难平，在修道院出家并终了余生。

中世纪是充满对宗教高度虔诚的时代，朝圣的传统自此产生。现代主要的基督教徒的朝圣旅程之一——前往康珀斯特拉之圣地亚哥，就始于这个时期，而当时选定(如今仍在使用)的线路中途还有许多小型的教堂。公元1200年左右，天主教会接受了圣餐变体的观点——就是把葡萄酒化为真实的基督之血。特洛伊的克雷蒂安就在这时候撰写了他的圣杯传奇，在异教理念的基础上创造出一篇基督教的故事。



街机海报鉴赏

由于街机的独特性，导致我们往往只留意到街机游戏的内容，关于游戏其他的组成部分，比如故事背景、原画设定等往往被我们忽略了。街机海报作为游戏文化的一部分，其中蕴涵了大量游戏之外的重要信息。通过这些海报，我们仿佛挖掘到了一片宝藏，一片我们完全未知的领域。我喜欢去探索这些被埋藏的游戏领域，你呢？











1 《午夜煞星》，本人只在街机上玩过一次，由于可以把游戏中的僵尸打得四分五裂，当时来说顿感新鲜。本人苦等了好多年，好在去年《午夜煞星》终于被MAME成功模拟了。只可惜现在再来玩这款游戏，已经没有了当年的兴奋感觉了。

2 在PS2上推出了《R－Type Final》后，IREM号称这将是系列的最终作品，听起来让人半信半疑。这款《R－Type LEO》也同样的出色，希望各位玩家有机会都试一试，而且它是一款可以双打的作品哦！

3 根据电影改编的《威洛之旅》可能玩过的人不会太多。虽然游戏的海报很写实，但这是一款很卡通化的横版动作游戏。至于游戏的水准嘛，实在是很一般，但小编还是例行公事一般的将它通了关。

4 《空战》在我的记忆中印象相当深刻，因为最初看到这款游戏时就被游戏中庞大怪异，犹如蝗虫一般的敌方大型战机所吸引，真有一种大开眼界的感觉。电子游戏在某种程度上来说的确开拓了我们的视野。

5 我个人很喜欢《异种格斗》的角色设定，很有古罗马的味道。不过这款游戏操作感实在很一般，在国内街机室几乎无人问津。游戏中引入类似“超必杀”的设定，一旦使用可以将对手高高的抛向空中，高速动态的背景效果看起来蛮不错。

6 SNK推出的《恐龙岛2》虽然在技术上比起初代来有过之而无不及，但确实没有初代好玩。初代中那种纯粹，朴实的冒险感觉被2代中大量的特效技术所淹没，很快就被玩家所遗弃了。





7 1989年由Taito推出的《战鹰》(Fightinghawk)整整比SCE即将在PS3上推出的《Warhawk》早了17年，前几天又用模拟器运行了一下《战鹰》，仅仅是运行而已，现在再来玩这款游戏已经让人没了什么动力。现在游戏留给我最深刻的印象就是它的Logo，一只金属的老鹰。

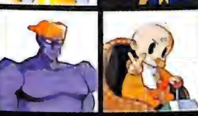
8 2026年，整个地球被一股前所未有的邪恶势力所笼罩，在这危机关头挺身而出的就是Captain Commando和他的三位拍档。虽然《名将》的故事背景略显俗套，但却是当时红遍国内街机市场的一款经典。该海报就是最终BOSS的大头照。

9 时光追溯到1979年，标榜全彩色的《小蜜蜂2》终于推出了。通过海报我们可以好好观察一下这个老古董机台。除了左侧的摇杆，游戏仅仅需要一个按键来进行，这就是那个时代的经典游戏《小蜜蜂》。

10 Capcom出品的《威虎战机》凭借足足30关的骇人长度令每位玩家都打得手抽筋。游戏中两位主角一直深深地隐藏在空战硝烟的背后，今天就把他们请到台前来和玩家见个面。男主角是现年29岁的Casber Rublan。女主角今年芳龄22，名叫Felry Carnihum。

11 Konami推出的街机群殴游戏有一个显著的特点，就是游戏中包含了众多搞笑成分，敌人被殴打后的各种反应也相当猥琐。这款《暴风小子》算是Konami推出的所有群殴游戏游戏中的上乘作品。游戏难度不低，最终BOSS变身后也是极其强悍。

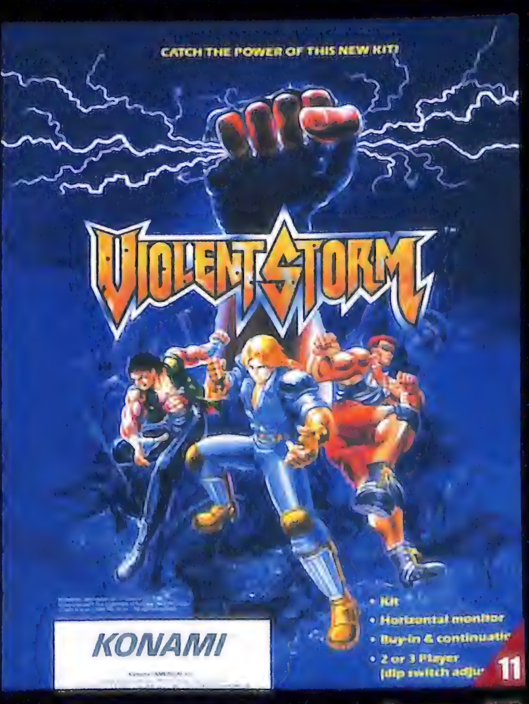




由于版面限制，这次为玩家们献上的海报仅仅是沧海一粟。由于过去的街机海报多为手绘作品，所以其中融入了更多作者的想法与风格，同游戏画面比起来会形成比较大的差别，这也呈现出海报独特韵味。希望本次“街机海报鉴赏”能令读者们满意，下次再会。





《最终幻想XII》

一场《星战》爱好者的Cosplay盛宴



"他集周杰伦的另类，周渝民的乖巧，周星弛的活泼于一身。他是80年后青春小说领袖，他是2002年中文图书发行量第一名，他是福布斯上榜人物。他的青春与忧伤一样多，他的忧伤与才情一样多，而他的CJ（注：CJ可作纯洁解，亦可作雏菊解）比才情还要多得多得多。他我见犹怜，楚腰一握；他卧薪尝胆，忍辱负重；他的头发是好看的黄色，柔顺垂下；他的笑容亲和，温煦无比；他的眼睛是飘满樱花的天空，迎风流泪；他的身形娇小，正好适合被人拥抱；最重要的是，他说他没有抄，没有抄，没有抄。"

——《菊花党史简明教程》，第一章，何谓郭敬明

当弯脚杆把《最终幻想XII》光盘放入碟仓的时候，我正朦胧着睡眼和修普诺斯作殊死搏斗，就连那首耳熟能详得张嘴即来的《水晶序曲》也没能把我从温暖舒适的被窝里拽出来，直到从客厅接连传来几阵极其猥琐的爆笑声，我才按捺不住强烈的好奇心，探出脑袋张望一番，结果第一眼就看到了钛战机那经典的座舱视角。虽然早就从宣传影像和玩家感想得知这《最终幻想XII》很像《星战》，但是看到这么露骨的"致敬"镜头，我再也无法控制自己的情绪和声带，只得张大嘴巴任由高分贝的笑声从喉咙里源源不断地涌出。在我的强烈要求下弯脚杆按下了复位键，于是我又重温了《魅影危机》、《克隆人的进攻》和《帝国反击战》的经典场面，顺带游览了逾圣盘谷。看完动画后我对弯脚杆说，搞不好这代的最强武器是把光剑哦。坐在一旁的方脑壳插嘴道：你说加布拉斯摘下头盔后对梵说"我是你爸爸"我都信啊。然后三个贱人不约而同地双手捧脸齐声吼道："NO！"

邪魔天使曾在某期的游戏立方中提到"加布拉斯＝达斯·维德，巴尔福雷＝韩·索罗，芙兰＝乔巴卡"，也不知道是篇幅有限，还是欲擒故纵，他既没有详述这三组角色的相似之处，也没有深究其他配角、场景和事件之间的关联。我也是闲得发慌，把《最终幻想XII》爆机之后居然跑去把《星战》6部曲翻出来重新看了一遍，不时按暂停作笔记，结果还真让我整理出满满一页纸的提纲列表来，捏着这张纸，我顿时想起前些天讨论这话题时某妖孽的发言："美国销量有保障了。"不禁热泪盈眶。

其实熟悉"《最终幻想》系列"的玩家都知道阿雅她老爹是个地道的《星战》迷，最直接的证据就是那阴魂不散纠缠不休的龙套二人组，可惜这位狂热影迷在社内孤掌难鸣，只能搞些擦边球式的"致敬"聊以自慰。等到松野泰己这位同道中人成为《最终幻想XII》的制作者，两人就如同干柴遇上烈火、彗星撞到地球般地产生剧烈的化学反应，联手鼓捣出了部没有激光剑和镭射枪的《星战》来。从角色到场景，连带政体，种族，武器，以及交通工具，全盘照搬，一应俱全。我就常跟朋友说，你把最终战的蓝天白云换成浩瀚星海，稍作剪辑就拿给老美看，说这玩意儿就是最新的《星战》动画版预告片，包准他们不会有丝毫的怀疑，"不是我军太愚蠢，而是敌军太狡猾"，谁能想到松野这家伙居然连运镜手法都是向"原著"借鉴的呢。

巴尔福雷&韩·索罗、艾雪&莱娅·奥格纳

还是先从"物语的主人公"巴尔福雷说起吧。此君与其"原型"韩·索罗最大的共同点就是"空贼"这一身分，而且还是被帝国重金悬赏的最高级别通缉犯……呃，韩·索罗是达斯·维德亲自提出悬赏的，虽然目前还没有资料指明他是什么级别



的通缉犯，但是在银河帝国里比黑勋爵更具影响力的就只有皇帝本人了。其次是与帝国军队的联系，韩·索罗原本是帝国军校的学员，为了救助乔巴卡而被迫逃离军队，其后只好在银河里游荡，直到他赢得了蓝多·卡瑞辛的"千年隼"号，这才有了稳定的"工作"。可以这么说，如果不是因为乔巴卡，韩·索罗大概会"顺利"成为帝国暴风突击队的一员，然后在某次战斗中被卢克·天行者或肯诺比将军用光剑削掉脑袋吧。而巴尔福雷那家伙也曾经是阿尔克迪亚帝国的裁判（虽说被老爹逼着当的），只因忍受不了变态老爸（源堂·法雷尔？）的怪癖，才背井离乡跑去和维艾拉族的兔女郎浪迹天涯厮混度日……《阿里布达年代祭》什么时候出的日文版？（纳闷ing）

虽说《最终幻想XII》里角色选用武器都不再受到系统限制，但有些从PS时代才接触"《最终幻想》系列"的玩家还是喜欢根据设定原画或者编辑战斗指令时的背景剪影来选择武器：梵揣把匕首，巴修背骑士剑，芙兰挽弓搭箭，巴尔福雷扛枪……知道为什么让他拿这玩意儿吗？因为韩·索罗用的就是重爆破手枪啊，XD。还有那行头：马甲、白衬衫、黑色紧身裤、夸张的腰带，全套照搬，无一遗漏。当然韩·索罗那件马甲是要寒碜些，穷人家的孩子嘛，没法和巴尔福雷这种高级知识分子家庭出身的浪荡子攀比。虽然这两个视抢戏如寻常事的流氓各自接受的教育有着天壤之别，但是都喜欢和"亡国的王女"拌嘴，或开解或调侃或挑衅或吐槽，磕碰摩擦，情愫暗涨。然而《最终幻想XII》这段感情实在有些牵强，突如其来，毫无征兆，严重缺乏铺垫，艾雪那声撕心裂肺摧肝断肠的"巴尔福雷！"还真让好些个听腻了《Eyes on me》的天幻老妖孽当场爆出几粒鸡皮疙瘩来，如坠冰窖，寒得不能行。

而松野泰己这厮在编排剧情时更是铁了心地要将Cosplay进行到底，单是《新希望》这集，就能刨出不少线索来。韩·索罗是因为急于偿还巨额债务，接下了卢克·天行者一行人的生意；而巴尔福雷则是为了盗取达尔玛斯卡王室的宝物而潜入宫中并遇到梵，"金风玉露一相逢，便胜却人间无数"（笑）。韩·索罗带着卢克·天行者他们前往奥





出战斗。巴尔福雷可就没那么好运了，"黄昏之破片"被梵拿去"赎身"了，只好跟着艾雪去拿"霸王的遗产"，其实剧情照这样发展下去巴尔福雷还是很有希望从韩·索罗的阴影中挣脱出来的，要知道韩·索罗可没希德博士这样的好爹地陪他演煽情戏呀。然而谁能猜到巴尔福雷这家伙在解决掉维因·卡鲁达斯·索利德尔和叛神维内斯之后被个人英雄主义冲昏了头，居然跑回去修复空中要塞巴哈姆特的动力系统……最终决战，巨型要塞，动力系统，还记得《武士复仇》里第二颗死星的护盾发电机是谁干掉的吗？就是韩·索罗这家伙啊！虽然韩·索罗是摧毁，巴尔福雷是修复，但是如果巴尔福雷没能把动力系统搞定的话，王都拉巴纳斯塔恐怕就要化作一堆废墟了，鸡飞蛋打，玉石俱焚，王都毁了还复啥国？所以说这两个空贼的表现可都是左右战场形势的关键啊！或许有人打算拿亚历山大舰的特攻来说事……呃，我说那位热血到近乎愚蠢的裁判长扎尔卡巴斯知道何谓"螳臂挡车，蚍蜉撼树"吗？用小咸湿的话来说，这段"亚历山大VS巴哈姆特"的剧情不过是向《最终幻想IX》致敬罢了。从霸王之墓到空中要塞，可怜这巴尔福雷的形象渐趋鲜明，谁知到最后布南扎家的小少爷还是没能逃出银河老流氓的魔爪呀，桀桀桀。（这话好象有些暧昧哦……继续挠头）

德兰的途中才发现这颗行星已经被死星轰得"支·离·破·碎"了，更糟糕的是"千年隼"号也被帝国军俘获。为了得到报酬，倒霉的空贼只得答应去救出莱娅·奥格纳公主并将这群反叛者带离死星；梵以"女神的魔石"为酬劳请求巴尔福雷载他和巴修去空中都市维埃尔巴，梵去那里是为了救出潘妮罗，而巴修的目标则是艾雪，莱娅·奥格纳公主在这里被一分为二了，这下（摊手耸肩）你们该知道为什么潘妮罗的存在感如此薄弱了吧？结果半途杀出个帝国阔少，把主角的青梅竹马掳走不说，巴尔福雷又被巴修和帕尔姆·翁德尔侯爵这两只老狐狸联手推上了利维亚桑舰这条"贼船"，身为袭警越狱的重度通缉犯，他只好协助反抗军一帮首脑逃走，为了符合"原著"，松野那家伙还特地安排了个裁判长出来肉搏，可惜基斯这废柴的武学智慧和黑勋爵差得太远，巴修更非年老力衰的肯诺比将军，可怜的菠菜头被主角们瞬间战翻，自取其辱。

拿到报酬以后韩·索罗本打算离队，结果半道上又改变了主意，跑回来参战并迫使达斯·维德退

芙兰，维艾拉族 & 乔巴卡，乌奇族



虽然芙蓉……兰姐姐前突后翘的S型热辣性感身段（擦口水ing）和乔巴卡那身破拖把烂布条（撸鼻涕ing）可谓两个极端，但某些显著特征还是有所继承的，比如身高。乔巴卡是我方角色里身材最魁梧壮实的，其扮演者彼得·梅菲身高为2.18米；芙兰阿姨的具体身高官方设定为1.87米，加上耳朵的高度更始达到了2.16米，以压倒性的优势胜出。还有就是年龄，维艾拉族的寿命是修姆族的三倍，从剧情对话来看芙兰再怎么着也得有五十多岁了；乌奇族的寿命是人类的数倍，具体是几倍大概只有乔治·卢卡斯才晓得，从《星战》编年史来看，韩·索罗诞生于帝国历前29年，而他的亲密战友却出生在雅汶战役前200年的卡西克星球……而卢克·天行者是在帝国元年与韩·索罗相遇的，巴尔福雷登场时的年龄是22岁，如果依照"原著"来推算的话，芙兰的年龄应该是……算了，考虑到兔耳御姐控的心理承受能力，还是不公布答案为好。

最早看到芙兰置弓于肩侧首斜眸的设定原画时，我还以为吉田明彦是受《魔戒》的影响——"是个精灵他就射"，再说长弓细箭和芙兰那高挑修长的身材也极其般配，真是相得益彰。结果重看了遍《星战》才发觉，这关莱格拉斯啥事啊，根本就是把人乔巴卡的弩式激光枪拿来用了。弓、弩，弓弩……弓弩啊！人懒到这份上真是无可救药了。再说这服装吧，乔巴卡好歹有浓密毛发遮体御寒，所以挂个弹药袋就敢撒丫子满世界乱跑，可芙兰姐姐细胳膊嫩腿的，全身光滑得很，还穿得这么暴露，在达尔玛斯卡这种沙漠地带还好说，到了神都布鲁奥米歇斯这种滴水成冰的地方也不懂得加件衣裳……我说，就算要向"原著"致敬也得考虑到演员的健康吧？乔巴卡的弹药袋里除了为弩式激光枪特制的弹药，还有个工具包，用来对"千年隼"号的常见故障进行维修，谁让乌奇族擅长驾驶星舰、武器操作和修理机械呢？而作为乔巴卡的异性克隆体，芙兰自然也得"精通使用各种武器"并且"擅长机械的操作，负责维护飞空艇"了（引用部分摘自《最终幻想XII》官网角色简介），大副＆舵手，亏松野这家伙想得出来。



乌奇族与维艾拉族的共同点除去身高和寿命，还有居住环境。乌奇族的原居地卡西克星球遍布森林、湖泊和草原，谁让那个星球的地貌是在桂林取景的呢……乌奇族喜欢把房屋搭建在大树的枝干上，建筑之间以木制平台、桥梁和绳索相连接。还记得《西斯的复仇》里尤达大师督战时所处的平台吗？让我们回到艾尔特之里去逛一圈，怎么样？是否有似曾相识的感觉？此外乌奇族热爱自己的家园，自认为有能力与自然沟通，这点和芙兰那个喜欢装神弄鬼的大姐倒是臭味相投，什么森林的低语啊魔雾的脉动啊，相当地忠于"原著"呢（笑）。其实前面列举了这么多，都不如某网友的一句话有说服力："一块猴头菇，一只兔脑壳，绝配！"看到这句回复我立马就把咖啡喷到电脑屏幕上以示崇敬。

巴修、加布拉斯＆欧比旺·肯诺比、阿纳金·天行者 / 达斯·维德



“……你以为你躲起来就找不到你了吗？没有用的！你是那样拉风的男人，不管在什么地方，就好像漆黑中的萤火虫一样，那样地鲜明，那样地出众。你那飘逸的金色卷发，沧桑的络腮胡子，神乎其技的剑法，还有那杯Dry Martine，都深深地迷住了我……”连外型都“借鉴”得这么露骨的也就只有巴修大叔了，人巴尔福亚好歹还染了下头发换了个发型呢，就连巴修左额那道伤疤，也是取自《西斯的复仇》里阿纳金·天行者右眼附近的伤疤。无论是在体验版里还是在设定图中，巴修的默认武器都是骑士剑，“双手”骑士剑，而《星战》里无论是绝地武士还是西斯大君，他们挥舞光剑时通常都是双手握柄的，只有格里弗斯将军那个异类是单臂持剑，可惜它早在《西斯的复仇》里就被欧比旺·肯诺比射爆了。而加布拉斯也就只有那身漆黑的斗篷和铠甲与黑勋爵有些相似，武器截然不同，也不会“原力锁喉”，说话时更没有“呼哧呼哧”的杂音。还好在临死前摘下面具这点总算是变相延续了下来，加布拉斯的头盔之前已经被维因打飞了，要是重新戴上再由拉萨摘下那就太搞笑了，一如《十面埋伏》里最后死去活来，活来死去的章子仪同学，为了忠于“原著”，加布拉斯被搬上飞空艇后就只能卸掉笨重的铠甲再交代后事了。

加布拉斯原名诺亚，达斯·维德原名阿纳金·天行者，两人都是向帝国皇帝宣誓效忠后接受了新的姓氏，在最终战前巴修呼喊出加布拉斯的原名并督促其悔过自新，而达斯·维德在身受重创之后也恢复了阿纳金·天行者的本性，令自己的灵魂最终得到救赎。加布拉斯与巴修本是亲兄弟，而阿纳金·天行者与欧比旺·肯诺比本应是师兄弟……把你手里的烂番茄臭鸡蛋放下！我说的是“本应是”！因为在《星战》六部曲里绝地教团和西斯大君搞的都是精英教育式的一师一徒制，当魁刚·金





遇到阿纳金·天行者后就打算亲自训练这“原力之子”并要求当时仍是学徒的欧比旺·肯诺比出师，如果不是达斯·摩尔跳出来搅局的话，这两人不就是师兄弟吗？从台词来看加布拉斯年轻时的性格应该是飞扬跋扈偏激易怒的，喜欢通过挑衅来激怒敌人，身处险境也不忘冷嘲热讽，锋芒毕露的毒舌派，与年轻时的阿纳金·天行者何其相似；而巴修则是寡言少语却坚守原则的顽固派，不识时务，任凭沃斯拉如何巧舌如簧，他就是不为所动。

写到这里我忽然想到《克隆人的进攻》里杜库伯爵在处刑前对欧比旺·肯诺比的劝诱，说共和国已经被达斯·西迪欧斯所控制，要欧比旺·肯诺比与他联手，勿作无谓抵抗。杜库伯爵是魁刚·金的师傅，也就是欧比旺·肯诺比的师祖，最强大的绝地武士之一，政治上的理想主义者，痛恨银河共和国的腐败和堕落，与此同时他也不过是达斯·西迪欧斯手中随时可以牺牲掉的过河卒子。而欧比旺·肯诺比、阿纳金·天行者和帕德梅·阿米达拉当时已被分离组织俘获，身陷囹圄，插翅难逃，但欧比旺·肯诺比依然毫不犹豫地拒绝了杜库伯爵的诱降。联系到利维亚桑舰那一幕，沃斯拉，达尔玛斯卡骑士团的前任将军，反抗军领导人，巴修的亲密战友，以复兴祖国为毕生志愿，身分和理想与杜库伯爵何其相似，也同样因为背叛而受到战友的鄙视；被捕的主角一行人在这段剧情中与沃斯拉对话最多的也只有巴修了，他虽然对沃斯拉这种“曲线救国”的做法表示理解但紧接着又说“（正因为看清了事实）所以我才要挣脱！”两场戏一对照，我也只得跪地哀嚎：“松野我真是猜不透你啊！”（OTZ）

巴修和诺亚的祖国兰蒂斯共和国被阿尔克迪亚帝国占领后兄弟俩因为理念不同而分道扬镳，在阿尔克迪亚帝国和达尔玛斯卡王国爆发战争之前，两兄弟应该没什么深仇大根，一如管仲和鲍叔牙，各为其主。欧比旺·肯诺比在收阿纳金·天行者为徒之后就一直为这个任性冲动喜欢冒险做事不考虑后果的“小师弟”头痛不已，经常被阿纳金·天行者的刁钻问题搞得理屈词穷。虽然欧比旺·肯诺比努力像他的师傅魁刚·金那样充满耐心和谅解地向阿纳金·天行者传道授业解惑，阿纳金·天行者也很珍视这份亦师亦友的感情，但因为性格与经历的不同，从《克隆人的进攻》起，两人就磕碰不断，阿纳金·天行者一再违背欧比旺·肯诺比的命令，恋爱结婚、滥杀无辜、畏惧（帕德梅·阿米达拉的）死亡，绝地教团的清规戒律对他而言形同虚设，而且他向欧比旺·肯诺比隐瞒了这些“罪行”，事情发展到这般地步，就算没有达斯·西迪欧斯的诱惑，师徒俩最终还是要“Kiss Me Goodbye”的。有些妖孽整天抱怨说《最终幻想XII》的剧情叙述仓促结构松散，很多事情都没交代清楚，我觉得吧，要是您先去《星战》专题站爬遍精华区，再来看这剧情，就不会有这么多牢骚了——绝大多数情节的断层拿《星战》一套瞬间就消失了，像巴修和诺亚的决裂，完全就可以拿《星战前传》来套嘛，反正加布拉斯整天穿着盔甲，你就算砍掉他一只胳膊两条腿也没人知道。在此我诚挚建议Square Enix在发售《最终幻想XII》的美版时最好在封底上加印《星战》的官网地址，以便



玩家更好地理解剧情。

达斯·维德和加布拉斯的阵前倒戈已经被玩家们念叨无数次了，在这里我再补充些容易被观众忽略的细节。

细节A，达斯·维德和卢克·天行者玩了两次“光剑胜负”，第一次是在贝斯坪云城，第二次是在第二颗死星；加布拉斯和主角们也打了两次，大灯台最顶层和空中要塞升降台，现在你们该知道为什么同为裁判长，基斯和贝尔加一出手就被解决，惟独加布拉斯要打两遍了吧？都是为了符合那该死的“原著”呀！

细节B，在死星的战斗中达斯·维德被卢克·天行者重创，其后又身受达斯·西迪欧斯的原力闪电，想拒领退场盒饭都没可能了；而加布拉斯在大灯台就被揍得够呛了，跑回空中要塞又被刷完了最强装备的主角们暴打一番，拔刀指向维因时多半已是油尽灯枯的边缘了，为了赎罪死撑而已。所以说黑色盔甲和强化骨骼就是那传说中被诅咒的两套装备啊！

细节C，达斯·西迪欧斯被达斯·维德扔进反应炉后灵体尚存，数年后借助早年预备好的克隆体复活，强健的体魄＋丰富的经验，西斯大君以巅峰状态重返银河，继续兴风作浪；而维因逃到舰桥上时已是万念俱灰了，没想到维内斯竟然也学“原著”玩附身，好嘛，这拖把头又龙精虎猛地扑腾起来了。

细节D，达斯·西迪欧斯的最终毁灭是因为老绝地武士Empatajayos Brand将其灵体与自己的灵魂束缚在一起，以同归于尽的方式将其融入原力的洪流中；而维内斯那个叛神，既没有物质形态，又能攻击生者（可怜的诺亚大叔被震得好惨），简直就是超级作弊的存在，如果没有与维因合体，主角们要想解决它恐怕还是有些难度吧……

等一下！不是在说巴修和诺亚吗？怎么扯到维内斯身上去了？换台，换台！

梵＆卢克·天行者、R2D2

因为巴修的形象和欧比旺·肯诺比是如此契合的缘故，所以在巴尔福亚侠影初现之前，我一直以为梵扮演的是卢克·天行者的角色——邋里邋遢言行粗鄙的草根P孩，但总算有所专长，梵喜欢“劫富济贫”和狩猎魔物，卢克·天行者则和他那残废老爹一样擅长修理与驾驶，靠着这些技能，在米贱肉贱的太平年月里倒也能混个肚儿圆。然而P孩之所以是P孩，就是因为他们从不安于现状，梵整天想着去当空贼，动辄以45度角仰望天空，宛如“抄袭男生”郭敬明；卢克·天行者也想去皇家专科学院读书，可惜他们的监护人都是安分守己的老实人——确切地说是胸无大志的乡巴佬和懦弱怕事的小市民——把这两个毛孩捏得紧紧的，直到梵找到了“女神的魔石”卢克·天行者遇到了R2D2，命运的轮轴间才掉落些许灰尘。



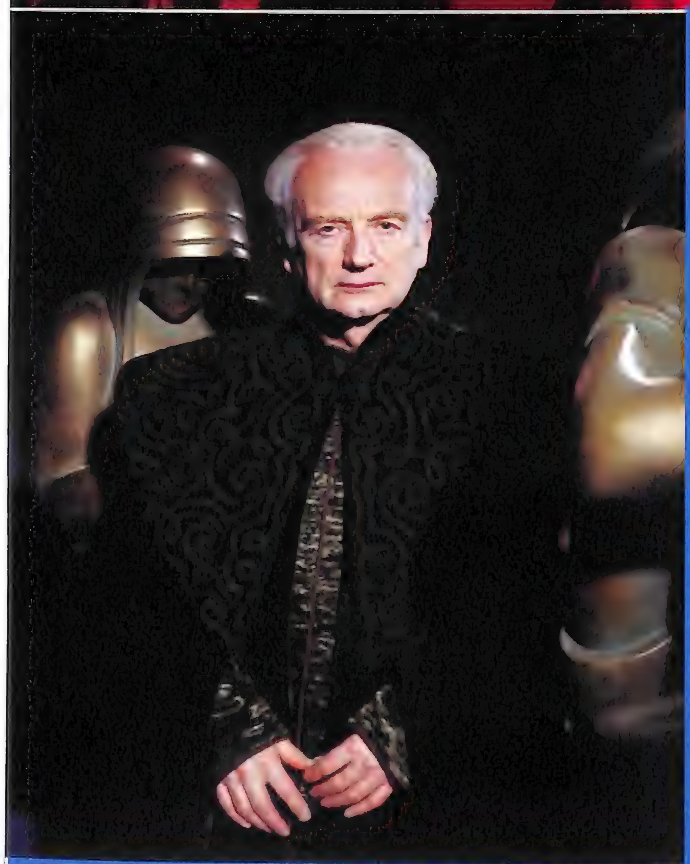
欧文·拉斯跟卢克·天行者说他老爹生前是个香料货船上的驾驶员，达斯·维德要是知道他这位平庸的继弟竟然给他套上如此卑微的身分，不知当作何感想。然而身分遭到人为篡改的受害者绝非黑勋爵一人，梵他老哥，刚出场时还是精忠报国的勤王义士，穿过几扇门就成了受人蒙蔽的弑君逆贼，我便无不恶意地猜想，当雷克斯枯坐在病房里时，内心肯定在悲愤地呐喊：“我TM就只在序章里露了一小脸儿啊，为什么连我这种死跑龙套的都要忠于原著呢？就因为我是梵的哥哥而达斯·维德是卢克·天行者的老爹吗？我不要作松野悲情路线和坂口致敬主义的双重殉葬品啊啊啊！”更搞笑的是为雷克斯昭雪冤情的人正是梵在监狱中意外遭遇的巴修——欧比旺·肯诺比在伊瓦利斯绘卷中的投影。从懵懂不知，到偶然相遇，再到获知真相，除了空贼二人组的出场时机有所偏差之外，整个流程编排得契合无间，毫不避讳。同样是经过上次大战（达尔玛斯卡王国与阿尔克迪亚帝国的战争＆克隆战争）中英雄将军的指引，梵从落魄孤孩一下子成为义士遗族，虽说不上尽雪前耻，但好歹能够挺直身板做人了；而卢克·天行者也有了新的奋斗目标——成为欧比旺·肯诺比那样的绝地武士。

剧情发展到利维亚桑舰时局势对梵而言都还算有利，但是在他把“女神的魔石”交出来的一瞬间，他就失去了继续Cosplay卢克·天行者的资格。“黄昏之破片”是希德博士毁灭“天阳之茧”必需的关键道具，也是艾雪恢复身分的惟一凭证；而死星蓝图也是帝国决策层竭力追回的重要资料，反抗军赢得重大胜利的致胜筹码，两样东西都是敌我双方志在必得的。莱娅·奥格纳公主在遭受思维探测的折磨和毁灭故乡的威胁后仍拒绝透露被盗蓝图的下落，当梵拿出“黄昏的破片”时艾雪也曾厉声喝止“亚美蝶”，如此重要的事物，同样是初出茅庐的菜鸟，卢克·天行者将莱娅·奥格纳公主连同死星蓝图平安地带到反抗军基地，而梵却把“黄昏的破片”交给了裁判长基斯，雷克斯泉下有知，只怕也无颜去见艾雪她老爹吧。R2D2是死星蓝图的携带者，而卢克·天行者则是R2D2的保护者；梵从王宫中盗得“黄昏的破片”，却没能通过对死亡恐惧的豁免检定，自愿放弃了保护者的职能，所以只得中途换装，解下激光剑，钻进铁皮桶，以R2D2的身分见证历史而不是像卢克·天行者那样创造历史……天作孽。犹可违；人作孽，不可活。这倒霉孩子！

维因·卡鲁达斯·索利德尔&普尔帕廷／达斯·西迪欧斯







如果要用一个成语来归纳这两位最终Boss的共同点，那就只好用“莫名其妙”了。维因是“莫名其妙”地成为最终Boss，而达斯·西迪欧斯则是“莫名其妙”地Game Over。很多老妖孽都以为维因充其量跟《最终幻想IX》的库加或《最终幻想X》的西摩亚一样，顶多算是圣诞火鸡大餐前的开胃沙拉，没想到这家伙借助违禁品，一变再变，居然打满三场，到最后被烧得干干净净，连渣都没剩下。尤其是当他被梵捅出舰桥后，我见他手捂着伤口踉踉跄跄地往外走，还以为他想学库加拼尽余力召唤出个庞然大物，然后力竭倒地呢。看着魔雾从维因体内源源不断地喷涌而出，我就搞不懂他为什么要死撑到底，主角一行人好象和他没那么多血海深仇吧？艾雪只是想复国而已，又不是要他性命，对阿尔克迪亚帝国也没领土要求，而且温和派的拉萨即位后达尔玛斯卡王国还能够成为东西两大帝国间的缓冲地带。在那种情况下，在我看来，对维因而言最划算的决策就是认输，停战，反抗军撤退，艾雪加冕复国，至于维内斯，反正“天阳之茧”已经爆掉了，受不灭者影响的历史也随之结束了，挚友希德博士也挂了，他想干嘛干嘛去。然而松野这个杀人魔不在高潮戏里安排几个牺牲者就浑身不自在，“为赋新词强说愁”，偏要维因跟玩家死磕，结果在巴林迪亚旧历708年的伊瓦利斯世界中最精明世故最深藏不露最能够忍辱负重最喜欢谋定后动最擅长察言观色最没必要破釜沉舟的阿尔克迪亚帝国临时独裁官——维因·卡鲁达斯·索利德尔——在空中要塞巴哈姆特的主炮发射平台上像个头脑发热有勇无谋的莽夫一样屈辱地战死了。

而达斯·西迪欧斯的郁闷心情只怕比维因有过之而无不及，卢克·天行者这个半道出家的菜鸟绝地根本就不是这位西斯大君的对手——哪怕他刚才差点杀死他的父亲，但他毕竟还年轻，剑技和原力仍须磨砺——生杀予夺，还不是看皇帝的心情？然而谁又能料到背叛革命二十多年的阿纳金·天行者会幡然悔悟呢？数千来年，跳槽转职为西斯的绝地武士有如过江之鲫，而能够重返光明面的却屈指可数，皇帝陛下这次真是撞到头彩了，居然摊上这么个“好”徒弟。还好他老人家事先有备份，不然还真是死不瞑目了——潜心谋划数十年，一举肃清绝地教团的雄才英主，居然死在反应堆里，而且还是被人偷袭的，善泳者溺，玩火者焚，视挑拨离间为拿手好戏的西斯大君最终死在自己人手里，这还真是莫大的讽刺呀，虽说弑师是西斯的“优良”传统。有些时候我都在想，是不是因为达斯·西迪欧斯死得很无厘头，所以维因也得以一种很荒谬很无稽的方式退场？因为索利德尔家族与达尔玛斯卡王室的矛盾并非难以调和的，艾雪之前也曾接受过拉萨的停战协议，在大灯台最上层也以实际行动宣示无意充当不灭者的傀儡去“惩罚”阿尔克迪亚帝国，所以维因那必死的觉悟来得很是突然，尤其是在拉萨与加布拉斯接连举起叛旗之后。

好在这两位皇帝除了退场有些狼狈之外，其它时间的表现倒还称得上雄才伟略多谋善断。普尔帕廷的演讲水平不咋样，混淆逻辑颠倒是非的本事远不如维因，人家拖把男几分钟的即兴演讲就赢得了拉巴纳斯塔市民的热烈掌声，而他却要把分离组织的机器人部队摆在议会面前，才能获得自己梦寐以求垂涎已久的专制权力。不过普尔帕廷作思想工作倒是很拿手，通过极力强调、渲染银河共和国的腐败和绝地教团的古板，使得杜库伯爵和阿纳金·天行者先后成为他的徒弟，连卢克·天行者都差点重蹈他老爹的覆辙。当然单靠嘴皮子是无法成大事的，还要有敏锐的政治触觉和果敢的处事手段。当西法·迪亚斯和杜库伯爵撇开绝地评议会自行调查西斯时，他非但没有惊慌失措地杀人灭口，反倒鼓动西法·迪亚斯去订购克隆人军队以迎接即将到来的战争，同时唆使杜库伯爵去搞分离运动以便要挟参议院，结果两位绝地大师反倒为西斯君主作了嫁衣。而在维因这边，内部有元老院想以利维亚桑舰队的毁灭为借口加罪于他，外部有罗扎利亚帝国以演习为名集结军队，值此内忧外困之际，维因非但没有坐以待毙，反倒向父亲痛陈利害，以古拉米斯皇帝服毒自尽为代价，联合军部的好战派，一举端掉元老院这个狐狸窝。由此可见，独裁官和议长大人都是化压力为助力，变被动为主动的政变高手啊。

然而单是行事方式相同还不足以说明问题，毕竟帝王权术无非那几招，如有雷同，实属正常，“借鉴”与否还要看细节。就拿达斯·西迪欧斯改制称帝那场戏来说吧，他是先对阿纳金·天行者表明西斯大君的身分，当接到报告的温杜大师带着三名绝地武士杀气腾腾气势汹汹出现在他面前时，这只老狐狸先是故作惊慌地喊：“谋杀！谋杀！”，然后再以迅雷不及掩耳之势毁掉录象装置，干净利落地干掉三名绝地大师后不慌不忙地跟温杜大师泡茶，等阿纳金·天行者赶到，用苦肉计逼迫阿纳金·天行者表明立场，然后再原力全开轰杀温杜，好整以暇地收回光剑披上斗篷，赐姓于阿纳金·天行者，确立师徒关系后才跑到议会发表演说，宣布绝地教团为非法组织，并将共和国改为帝制。事情的经过就是这样，接下来让我们把摄像机镜头对准阿尔克迪斯的皇宫，元老院密谋毒杀皇帝（温杜大师刺杀议长）、主使者元老长格雷戈罗斯畏罪自杀（普尔帕廷对参议院说温杜大师是被阿纳金·天行者就地处决）、终止元老院的议会权限（肃清绝地教团）、逼迫加布拉斯表态（黑勋爵和加布拉斯……我还有必要说什么吗？）、自任为临时独裁官（加冕皇帝），好嘛，这写剧本的还真是省事！经过这番对比，现在就连维因使用人造破魔石变身后那满脸褶皱与横肉，我都觉得是在向达斯·西迪欧斯与温杜大师激战后的疲态病容致敬了……

沃斯拉、帕尔姆·翁德尔侯爵、维埃尔巴&杜库伯爵、蓝多·卡瑞辛、贝斯坪云城

前些天我和魔都兔聊《最终幻想XII》Cosplay《星战》这个话题时，他提醒我留意下蓝多·卡瑞辛，像他这么重要的角色，按理说不可能逃出松野的魔掌。于是我就从“韩·索罗的旧友”这条线索顺着巴尔福亚的人际关系逐一排查，结果只挖出个帝都阿尔克迪斯的情报屋，典型的“死跑龙套的”，连语言都没配；我心有不甘，又从“空中都市的统治者”这方面着手，没想到扯出个跟巴尔福雷八杆子打不着的帕尔姆·翁德尔侯爵；最后只剩下“摧毁敌方巨型要塞核心的英雄”这一条了，谁知反抗军过于废柴，居然没一艘飞空艇攻进了巴哈姆特内部，更别说摧毁动力核心了。就在我唉声叹气的时候，兔子又提醒我说：“松野才没你想象中那么死板咧，你是受了巴尔福雷COS韩·索罗这一典型事例的影响，先入为主，思维陷进定式，谁说只能盯死一名角色抄的，他就不会东捞一瓢西抓一把吗？”受了他这番提点，我又把蓝多·卡瑞辛的相关资料找出来通读了一遍，这才发现此人对剧情影响最大的决定就是出卖韩·索罗，当其意识到自己被达斯·维德耍弄了之后又装扮成贾巴的卫兵把韩·索罗救了出来，而卢克·天行者也正是在搭救韩·索罗的途中遭遇达斯·维德，在失去了右手的同时也得知面前这个黑武士居然就是他的父亲，科幻电影史上最经典的人伦悲剧之一由此诞生。

背叛！又是背叛！杜库伯爵背叛了绝地教团，蓝多·卡瑞辛背叛了韩·索罗，沃斯拉背叛了艾雪和巴修。杜库伯爵面对恩师仍执迷不悟，最终被自己的曾徒孙砍掉了脑袋；蓝多·卡瑞辛救出了韩·索罗将功赎罪，结果成为反抗同盟的将军，衣锦还乡；而沃斯拉则是大搞“无间道”，先假扮裁判救出艾雪一行人，拿到“晓之破片”后再说“对不起，我是卧底”，其作为可以理解，但不可原谅，因此其结局也是折中式的：被主角击败，向昔日的同袍跪地忏悔，因身负重伤而无力脱逃，最终葬身火海。沃斯拉照搬了杜库伯爵的背景与经历，而蓝多·卡瑞辛则以“为赎罪而拯救”这一事件为沃斯拉的蜕变过程提供了大量的细节，虽然这些细节的出现顺序被松野泰己打乱了。蓝多·卡瑞辛对银河帝国的边缘社会很熟悉，跟赏金猎人、雇佣兵、逃犯、强盗、走私者皆有来往，堪称八面玲珑；而沃斯拉在组织起反抗军之后同时跟阿尔克迪亚帝国还有帕尔姆·翁德尔侯爵频繁接触，可谓左右逢源。在帝国庞大的军势面前，身为贝斯坪云城男爵（杜库伯爵、翁德尔侯爵、卡瑞辛男爵……公伯侯子男，松野这妖孽XD）的蓝多·卡瑞辛处于两难的抉择中：“爱兄弟，还是爱黄金？”当然这句话说得稍微冠冕堂皇些就是“朋友的生命比人民的生命更重要吗？”；而沃斯拉也面临着类似的难题：是忍辱负重曲线救国还是鱼死网破抗战到底？蓝多·卡瑞辛最终很不情愿地接受了黑勋爵开出的条件，而沃斯拉也穿上裁判的铠甲准备登场。至于换装救人这个细节我真的不想再浪费笔墨了，此时此刻我只能振臂高呼：“我觉得做人不能松野到这种地步！”

贝斯坪（Bespin）行星盛产珍贵的提巴纳气体，蓝多·卡瑞辛所管理的云城就漂浮在这颗气态行星璀璨绚丽的云海中，巨型的反重力引擎使其在强烈风暴中安然无恙。提巴纳气体带来的丰厚利润，加上蓝多·卡瑞辛颇具天赋的管理才能，使云城逐渐发展为繁荣自由的矿业都市，同时也成为那些试图远离战祸的人们的避难所。这座碟形都市的中心是个巨大的风穴，为云城提供能量并支撑住这座城市。在与帝国撕破脸后蓝多·卡瑞辛被迫离开自己经营多年的地盘，成为同盟军的将领，在恩多之战中率领同盟舰队对第二颗死星展开进攻并成功摧毁了其核心。还记得帕尔姆·翁德尔侯爵的领地吗？维埃尔巴（Bhujerba）、盛产优质魔石的矿坑、不受帝国干涉的中立势力、悬浮在云海中的空中都市、城市深处的动力来源、组建反抗军舰队攻击空中要塞巴哈姆特……嗯，帕尔姆·翁德尔侯爵，您还有什么要补充的吗？如果一时想不起就由我代劳好了，卢克·天行者被黑爸爸（“Vader”在荷兰语里是“父亲”的意思）砍掉右手后跌入云城中心的深坑里，然后被风吹到弯曲的斜道里，可怜的独臂侠抓住了云城底部突出的风标，这才幸免于难。还记得拿着鲁斯魔石矿11号矿区钥匙的那位仁兄吗？他的遭遇和卢克·天行者差不多，可惜他不是主角，所以关键时刻松野泰己没把风标递给他……







沃斯拉



结语

限于篇幅，博巴·费特与巴加莫兰的对比（赏金猎人组）、塔金总督与希德博士的对比（帝国科学家组）、刚嘎族与邦加族的对比（蜥蜴类亚人组）、暴风突击队与帝国军的对比（量产型白漆罐头组）、绝地教团与裁判的对比（纠纷调停与军事指挥组）、绝地评议会与裁判长的对比（权力中枢组）、死星与巴哈姆特的对比（巨舰大炮组），这些相对次要的联系都被我忍痛割爱了，不然又得扯上好几千字，更何况前面这几组也足以说明《最终幻想XII》与《星战》系列”的关联了，何苦再鞭尸来着。文章的末尾还是以台湾巴哈姆特电玩资讯站《最终幻想》讨论版某位网友归纳的剧情概要作结语吧。

乡村毛头小子跟着武艺高超的过往名人得到义贼的协助，从帝国手中拯救出被捉走的公主

↓

因为公主参与反叛军反抗帝国，而一路历经万难促使反叛军起而对抗帝国军队

↓

身穿黑铠的帝国武士看似邪恶，却为了守护年幼的新希望，终于返回正道舍身企图与帝国掌权者同归于尽

↓

而在义贼与反叛军的同心协力下，巨大的帝国最终兵器要塞终于被击沉

↓

帝国的野心破灭、人民得以安居乐业，公主也倾心豪迈的义贼……

The world is so crazy!

注：文中译名皆以《游戏机实用技术》总第150期赠品《伊瓦利斯风情录》为准。

★马剑锋对本文亦有贡献

走下荧幕的庞然大物

《金刚》开发纪实

在成功打造史诗巨制《指环王》三部曲之后，世界认可了彼得杰克逊（Peter Jackson）的才华，而这位新西兰天才也轻易说服了投资者，开始实现他九岁起就怀有的梦想——重拍《金刚》。这只在帝国大厦顶端咆哮的25英尺高的黑猩猩不仅让大萧条时期的美国人暂时忘记了现实的残酷，同样也吸引了七十多年之后全世界的眼球。而这一次，这只庞然大物甚至将巴掌伸进了游戏领域。



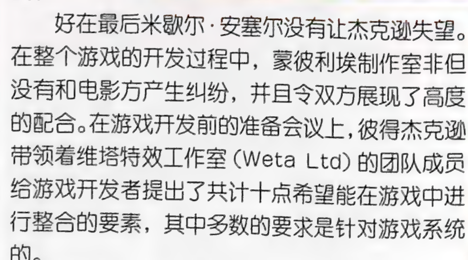
一、蒙彼利埃

并不是只有ＥＡ才能做重量级的授权游戏（licensed game），尽管他们很想，也很有可能他们同样向彼得·杰克逊的经济人发去了传真，报上了购买游戏版权的价格。但不管怎样，最终获得电影游戏开发权的是育碧。而彼得·杰克逊更是钦点了米歇尔·安塞尔（Michel Ancel）和其所在的蒙彼利埃工作室来开发主力平台（PS2）的游戏，“我想，如果有人能像米歇尔·安塞尔这样，拥有想象的天赋，又能抓住故事的精髓的人，就是我要找来一起拍《金刚》的伙伴。”米歇尔虽然制作过“《雷曼》系列”的作品，但是真正奠定其一流制作人和设计师地位的则是《超越善恶》（《Beyond Good and Evil》）。彼得·杰克逊坚信米歇尔和他的蒙彼利埃团队有足够的实力去勾画引人入胜的故事和情感丰富的人物。

尽管被三项奥斯卡奖得主的大导演相中，但是米歇尔在接手这款游戏之前，还是显得有些犹豫。他从来没有制作过授权游戏，也不知道应该对授权游戏抱有怎样的一种期待，这一次又是碰到《金刚》这样的大制作。从创意和开发的角度来看，授权游戏为了刻意和被授权的电影，书籍，动画等保持一致，不得不在游戏性上做出妥协。

而且这次不管是米歇尔还是彼得·杰克逊的团队，都非常希望游戏在吸引广大电影爱好者的同时也能够收获重度核心玩家的市场，这对于任何授权游戏而言都是一项非常大的挑战。给老玩家玩的游戏对那些只看电影而很少玩游戏的人来说太难了，而如果专门为这些轻度玩家设计游戏，又会让重度玩家对其质量嗤之以鼻。

授权游戏的制作室被给予的开发时间往往也比较短（因为已经有了现成的故事和角色），开发的预算也不会很高（因为大部分的预算需要用来购买版权），同时还要一直和原来的版权所有人就开发中的任何细节进行来来回回多轮的磋商。



好在最后米歇尔·安塞尔没有让杰克逊失望。在整个游戏的开发过程中，蒙彼利埃制作室非但没有和电影方产生纠纷，并且令双方展现了高度的配合。在游戏开发前的准备会议上，彼得杰克逊带领着维塔特效工作室（Weta Ltd）的团队成员给游戏开发者提出了共计十点希望能在游戏中进行整合的要素，其中多数的要求是针对游戏系统的。



在最后的游戏成品中，玩家可以先后控制金刚和杰克（Jack Driscoll）两个角色，从两个不同的视角来体验这个世界。这一点还是彼得·杰克逊的主意，他认为这是电影史上传奇般的角色，玩家会非常渴望亲自操纵这头巨兽，而双角色的切换也很好地调整了游戏节奏。从这不多的言语中可以清晰地看见这位天才导演同样具备一流游戏设计师的潜质。



会议结束之后，蒙彼利埃制作室的同事们就围绕着这份单子开始设计游戏的系统。虽然这样的单子是一种对于创造力的限制，但往往也能够对设计师们产生启发。如同好的剧本作家凭空未必能够有写作的灵感，相反在被命题之后，联想起特定的时代背景便思如泉涌起来。

另一方面，游戏的发售日期被定在了2005年11月，比电影的首映还要早。蒙彼利埃制作室面临着一个非常严峻的课题：要在电影动工之前，就开始制作游戏。于是这一份单子也成为了当时他们主要的灵感来源。

二、新西兰

2004年2月，安塞尔和他的队员们第一次参观了坐落在新西兰惠灵顿的维塔特效工作室。此行的主要目的是向彼得·杰克逊的团队讨教新版本的《金刚》电影究竟是什么样的。能够亲临这个负责《指环王》三部曲和《范赫辛》的知名工作室，蒙彼利埃的客人们十分激动。维塔的工作人员也因为迎来《超越善恶》和《孤岛惊魂》(《Far Cry》)的幕后英雄而同样兴奋不已。这一次的会面让两个团队互生敬意，对于整个《金刚》家族而言，这无疑是一个完美的开局。

维塔对于《金刚》游戏的支持是非常积极的。蒙彼利埃工作室并没有重新为游戏创作原画，所有的概念设计草图都是直接来源于维塔。通过这些原画，米歇尔的团队建立起了一套3D线框模型，由彼得杰克逊亲自进行动作输入来制作了一只真正的金刚。为了捕捉金刚的动作和表情，蒙彼利埃的组员们还特地研究了野生大猩猩。除此之外，维塔还提供了多个动作场面片断，例如远征队员在恐龙的追逐中逃脱等。

在《金刚》上市之前，蒙彼利埃组总共访问新西兰的摄影棚五次。其余时间里两个团队都是通过电话和电子邮件进行沟通。游戏团队也会时不时给摄影棚里的队员们送去最新版本的游戏，供他们消遣，当然还要听取他们的意见。



▲这是工作室办公地点外景，风景怡人。

三、原班人马



大笔美金买来的版权还算物有所值。游戏请来了电影的原班人马负责声音录制，其中包括了奥斯卡影帝安德里安·布洛迪(Adrien Brody)、娜奥米·沃茨(Naomi Watts)、杰克·布莱克(Jack Black)，此外，伊万·帕克、柯林·汉克斯以及杰米·贝尔等人也悉数走进了录音棚。

游戏的剧本作者雅克·伊克塞蒂尔也和电影的剧本作者之一的菲利帕·博茵斯(Philippa Boyens)(《指环王》三部曲的编剧之一，研究托尔金的女学者)直接进行了合作，从而保证了游戏的故事情节和电影本身保持一致，不会出现剧情上的瑕疵，同时也秉持了电影的气氛。博茵斯本人从头到尾地陪同了游戏的配音工作，给这些并非专业配音演员的大牌们进行指导，同时在有必要的时候，为游戏改写台词。博茵斯的到场对于蒙彼利埃的团队来说是一笔宝贵的财富，因为她清晰地记得这些演员们在电影中同一场景下的表演。她能直接对演员进行指导："你应该像我们拍这一幕第二个镜头的时候一样来念。"博茵斯或许是最了解电影剧本的人，所以当影片中的台词被修改的时候，她能够及时通知游戏剧本的相关人员保持更新。她的经验和同影片的直接联系，对于游戏的成功至关重要。

当然，这些大牌演员第一次的配音工作也做得十分出色，他们的敬业和努力让蒙彼利埃的组员们有些惊讶，但他们事后回忆起来却显得不以为然，在他们看来这部游戏是电影的延伸，努力工作是理所应当的。同时，对于绝大多数的演员来说，这也是他们参与游戏制作的"处子秀"，自然不敢掉以轻心。用博茵斯的话来说就是"演员们都不想在别人面前出丑。"

能够和电影的原班人马一起工作自然是一件很棒的事情，但是却也不得不让游戏的进度变得很不稳定，这些演员经常在新西兰或者别的更远的地方，而录音则在新西兰和洛杉矶两个地方分别进行。特别是杰克·布莱克通常在各地飞来飞去，要把他留在录音棚里绝非易事。好在这个极富喜剧天赋的怪才做得相当不错，在2005年11月举行的世界最大游戏奖项之一的Spike TV的颁奖典礼上，他还捧回了观众票选最佳游戏男主角配音(Viewer's Choice Best Performance by a Human-Male)的奖杯。

四、全平台出击

一头假想的25英尺高的黑猩猩，被唤作"世界第八大奇迹"。而《金刚》的全平台出击更是育碧在现实世界里所缔造的又一项奇迹。要在某一个固定的，无论如何不可以被延迟的日期，同时发售Xbox360、Xbox、PS2、NGC、PC、NDS、PSP、GBA多达八个平台的作品，而且所有平台的作品都是由内部的制作室完成，不论对于哪一个公司而言这都是"不可能完成的任务"。八个平台需要不同的团队来为各自的平台度身定做，或者是做恰到好处的适应性移植。对于育碧来说，这也是前所未有的内部合作。同时，这需要各个团队尽可能保持进度地及时同步以互相协调。

在这八个平台当中，PS2凭借其最广泛的玩家群和市场，当仁不让地成为主力平台。负责PS2版游戏开发的，正是被彼得·杰克逊钦点的蒙彼利埃制作室。蒙彼利埃还要分配另外两个团队在同期负责将PS2版本的游戏移植到Xbox和NGC平台。虽然这三大主流平台的互相移植可以说是所有八个平台中最司空见惯的，但是这也无疑加重了蒙彼利埃的责任。

蒙彼利埃制作室其实很想包揽下所有平台的开发，但先不提育碧总部从保证项目质量的角度出发会做出怎样的决定，就蒙彼利埃的整体规模也不可能组成八支开发团队。除了本文叙述的蒙彼利埃工作室之外，育碧全球最大的工作室——蒙特利尔工作室，接下的是Xbox360和GBA的两个版本。罗马尼亚工作室负责PC和PSP平台，卡萨布兰卡工作室则制造了所有平台中最饱受恶评的NDS版本。在最受开发者重视的Gamespot网站对其的评论中，甚至戏嘲这款游戏惟一的用处就是拿来测试你的NDS是不是仍然可以使用。

尽管各个工作室最后的成果所受到的评价褒贬不一，但能够形成各工作室的内部合作网络确实使得这款大作的开发受益良多，其中最明显的一点就是可以保持各平台故事内容上的一致性。这其实和剧本作家需要保证一部电影的前后情节不出现剧情漏洞差不多。



五、再造现实

骷髅岛（Skull Island）是一个荒芜又危险的地方，长满了奇异的植物，躲藏着可怖的怪兽。让这些怪兽能够充分利用周围的环境是设计的核心问题。设计师需要创造一个逼真的环境，而程序员则负责设计出优秀的AI（人工智能）算法表现出怪物们原始的掠食形态。

蒙彼利埃工作室使用的是育碧拥有的翡翠（Jade）引擎。工程师们在原始的翡翠引擎之上，修改和补充了AI系统以适应特殊游戏机制的需要。他们使用了“inversed kinematics”技术（混合AI与动画），来使游戏中的AI行为更接近真实，更为主动和有趣。比如恐龙发现玩家的时候，会不断转动脑袋来观察和寻找玩家。玩家可能会面对两只野兽，这些野兽原本应该对玩家发动攻击，但是正因为他们的同时存在，他们有时会互相攻击，而把玩家一个人晾在一边。在某些场合下，玩家还可以使用诱饵，例如：火蜥蜴，虫子，蜻蜓等，来引诱怪物远离远征队。测试团队给出的反馈让开发团队很满意，不同的玩家确实会注意到这些AI的表现，并且利用这些怪物行为来进行游戏。所以保证AI会正常工作成为了当时很重要的任务，也给玩家提供了不同的途径来进行游戏，从一定程度上还提升了游戏的重玩价值。

修改完的翡翠引擎非常完备，包括添加动画、AI、关卡设计及美术等多项工作都可以在这个引擎中完成。几乎任何和这个游戏开发相关的东西，都可以一股脑地扔到引擎中来做，这从游戏设计的角度而言是再完美不过的了。开发人员不用去考虑多种工具带来的兼容稳定性，帧数表现也一目了然，而且还可以在完成新的任务之后立刻进行测试，这省下了很多时间和精力。除了效率的提高之外，翡翠引擎还让游戏中的丛林更加栩栩如生。玩家要用刀在灌木丛中砍出行走的道路，阳光会不断变化，植物也会根据周围的情况而摆动。

对于Xbox360版本来说，蒙特利尔制作室希望能够抽取出PS2版本的精髓，同时搭建更加美丽的场景。团队希望能够充分利用次世代主机的强大动力来表现完美的画面，于是他们设计了特殊的图像工具。这项工具使得移植过程轻松不少，增加细节和提升画面可以轻易地完成。除了画面的进化之外，Xbox360还有其独有的“湿度”表现。雨天场景中的物体会做相应的改动，看上去会有更多因为水造成的反射效果。

是否要有用户界面也是开发团队争论了很久的话题。没有任何用户界面的游戏虽然不多见，但也不是没有先例。“神秘岛（Myst）”系列就是采用这项设计的先驱，玩家可以完全沉浸到游戏的故事和世界中。但是在《金刚》这样的游戏中，设计师需要提供给玩家大量的信息，例如现在枪膛里还有多少弹药、玩家的体力、道具等等。而通常这些信息都是通过用户界面来直接传达给玩家。但在《金刚》里，开发者们最终还是大胆地抛弃了用户界面，这也体现了制作人员更希望玩家充分融入到游戏世界里的想法。信息的传递方式也各自做了相应的改变。当玩家没有弹药的时候会听到“子弹没了”这样的语音提示。至于道具，设计师们认为在骷髅岛上没有可能携带更多的道具，所以限制玩家在同一时刻只能携带一样武器。消





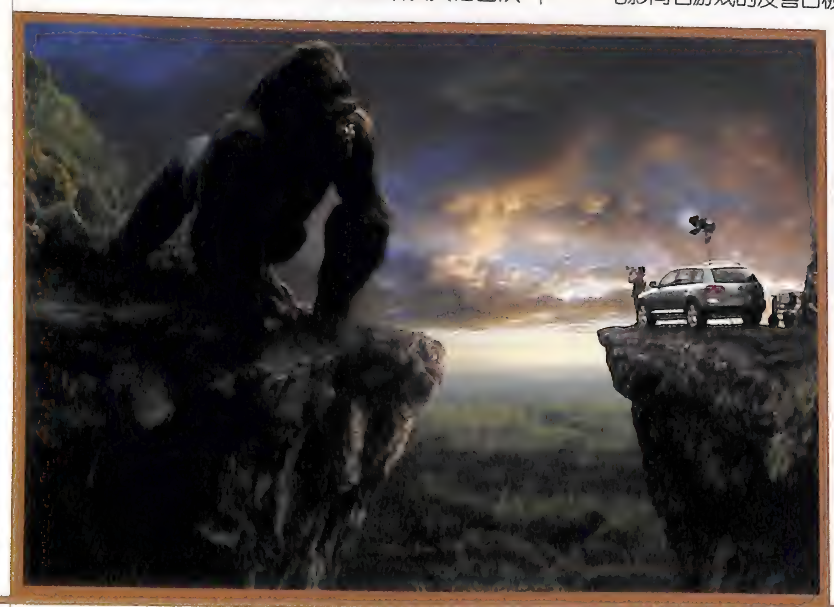


失的体力槽造成的信息缺失仍然是借助声音来表现，随着玩家体力逐渐减少，心跳会加速。除此之外，当玩家遭到攻击时，画面会变模糊和泛红，这不仅在一定程度上提供了体力的信息，还增加了游戏的代入感。

六、“金刚”般庞大的团队

有这么一句古老的谚语，“你最大的优势往往也是你最大的弱点。”在《金刚》全平台的开发过程中，维护多支大规模的团队十分具有挑战性，可能在一定程度上也影响了最终游戏的质量。坐落在法国南部的蒙彼利埃虽然只负责不到一半的平台，但需要提供给所有平台游戏的核心设计和创意。而其他的团队就需要等待法国的决策和资源。不过蒙彼利埃显然不具备足够的人手来确保这些信息第一时间传达到各地，也无暇顾及其他团队的进度和开发质量。每个团队最关注的仍然是自己团队开发着的平台能够按时完成，而整个《金刚》制作力量散落在全球各地，这也势必让这些资源和信息控制无法像在一个工作室中那样紧凑和集中。每个项目都会有“冲刺阶段”（crunch time），但《金刚》在冲刺阶段的进度尤为紧张。因为预算和档期的关系，惟一的解决办法就是在项目最后一个多月疯狂加班。

电影同名游戏的发售日板上钉钉且不容有失。为一个游戏在法国，加拿大，罗马尼亚和摩洛哥开发多个平台的版本对育碧来说前无古人，其间还要等待洛杉矶和新西兰的反馈更是雪上加霜。蒙彼利埃在进行下一步工作之前先要等待新西兰方面电影剧本的更新，然后要把基于这些更新的游戏改动再回送给新西兰和洛杉矶方面过目，等来回音之后才能把这些多方认可的资料传达给全球其他的工作室。

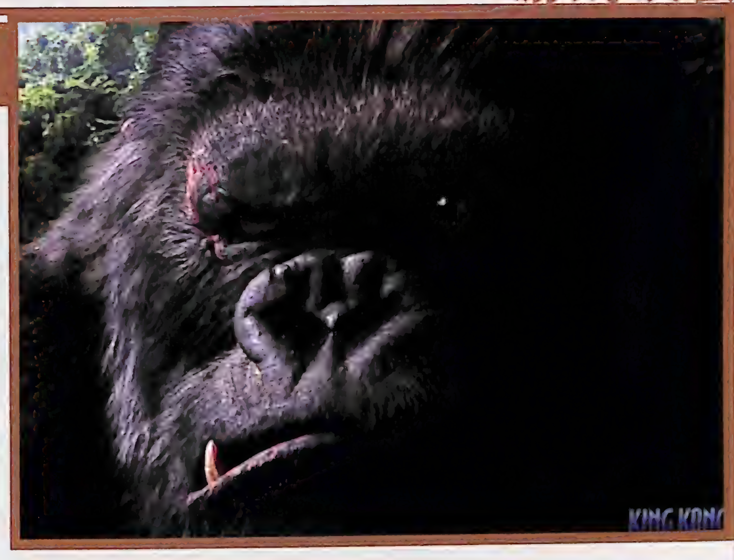


蒙特利尔方面则是要面临开发次世代主机的巨大挑战，而Xbox360开发套件的到达又比预期的稍晚了一些。在实际摸到开发套件之前，蒙特利尔制作室不得不先对新系统的各项能力做猜测，包括实际的功率，硬件的稳定性，在出色画面之下仍然保证高帧数的方法等。他们的工具非常有效，工作进展得也相当迅速，但是每次从蒙彼利埃收到最新消息往往会有两个星期左右的延迟。

PSP版本和PS2主平台的版本相比做了大量设计方面的改动，这也意味着开发不可能完全共享其他工作室的设计资源。罗马尼亚方面首先提出的是一个和PS2差别不大的构想，但又包含了很多PSP原创的要素。因为索尼对移植游戏都有明确的规定，需要有额外的游戏内容才能批准移植游戏上市。于是罗马尼亚工作室自然坚持着自己的这些原创设计。

然而，PSP的硬件机能让开发者四处碰壁，向下继承PS2的核心设计看来是太过于野心勃勃了，于是设计上的改动在所难免，但是又不能破坏了整个“《金刚》系列”玩家体验的一致性。新的设计很快就传送到了索尼工作人员的电脑里。尽管故事模式看上去改动不大，但是很多互动的场景设计被玩家不可控制的过场所代替，关卡数量也有部分被删减。所幸，新增的多人模式最终还是通过了索尼的审核。来来回回的周折也让PSP版本成为整个系列中惟一一款没有于11月22日在美国上市的版本。但额外的时间也让玩家在12月初拿到了品质过硬的游戏。

七、彼得·杰克逊的金刚游戏



游戏的完整名称是《彼得杰克逊之金刚：同名电影官方游戏》(《Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie》)。在游戏名称前加上大牌的名字已经不新鲜了。汤姆·克兰西(Tom Clancy)，希德·梅尔(Sid Meier)，还有同为导演的蒂姆·伯顿(Tim Burton)都曾出现在游戏的封面上。但对《金刚》而言，这里面还有一个故事。

游戏并不是描写骷髅岛和纽约的故事，故事的核心是金刚本身。在游戏的最终版本就要出炉之前的两个星期，育碧被告知彼得杰克逊在电影里修改了这只大猩猩的下巴，而这个改动同样要体现在游戏中。尽管各团队的成员们都认为这个改动对于肉眼来说几乎是不可见的，但是由于和彼得·杰克逊有合同条文约定，所有团队不得不再付出额外的工作。好在让游戏中的这只大猩猩和电影中的那只长得尽量一样同样也是育碧的愿望。这项工程耗费了所有团队大量的时间。修改下巴不仅仅是改动一个模型那么简单，还需要经过测试员的辛勤工作确保这只改过的下巴在任何场合之下都不会闹出乱子。游戏发售迫在眉睫，开发者们为此付出了艰辛的努力。尽管到最后只有实际参与“改下巴”工程的团队成员能说出和原先相比这只新下巴的不同，但大家都可以问心无愧地说已经尽了自己所有的努力来做好这款游戏了。

这只在游戏中的庞然大物真正算得上是“彼得·杰克逊的金刚”了。



八、游戏结局

对于电影导演来说，最困难的工作要算是剪辑，这也是为什么会有导演剪辑版本的DVD问世。就《金刚》而言，不少观众期待着一个金刚没有死去的结局。这只单纯的巨兽在被飞机射下帝国大厦的同时也卷走了数以万计观众的眼泪。

在游戏中，特别是冒险类游戏中，多结局的存在已经是家常便饭。关于是否存在金刚没有死去的结尾，开发团队也进行了多次的商讨，最终还是觉得满足这些观众和玩家的心愿。由于这是一个太值得观赏的结尾，所以设计师们只把他们留给更努力的玩家。这个特殊的结局并非像其他游戏中通过不同的分支选择来获得，而是需要玩家通关游戏并且累计到250000点来购买。

让普通玩家看不到这个特殊结局的更重要的原因是不希望误导电影观众，免得让他们认为电影里也可能存在这样一个结尾。毕竟游戏是在11月22日发售，而电影的首映则要等到12月14日。

尾声

在拍摄完《金刚》之后，彼得杰克逊又拿起了导演筒，开始了《光环》(《Halo》)的拍摄，看来他同游戏公司的合作还会继续一段时间。

创造并开发这款育碧历史上最庞大的项目如同电影情节本身一样：来到一个陌生荒芜的小岛，克服重重困难，最终逃离险境。整个项目本身就好比那只巨大的黑猩猩。

附：游戏相关数据

发售日：2005年11月22日，2005年12月13日（PSP版）
项目预算：约1500万美金
项目周期：2年
游戏剧本：3000行
开发团队规模：80人（蒙彼利埃），200人（其余团队）
开发工具：PC，平台开发套件，翡翠引擎
录音周期：50个小时





天下有敌

《新·鬼武者》邪道攻略

超鬼难 零强化 零购买 零折返 零接关

四大皆空·四大皆凶

平日里常在一干同好面前痛批这《新·鬼武者》难度低得离谱，稻船催眉折腰事菜鸟，使我不得开心颜。该系列自《幻魔鬼武者》起，延续至《鬼武者3》的矜持与傲骨在CAPCOM贤愚不辨亲疏不分的“博爱”精神“捞钱”路线面前顿作烟消云散，令人捶胸顿足扼腕拍案。闲聊唠嗑时虽是高谈阔论旁征博引指点江山激扬文字，仿佛这帮游戏策划罪孽滔天罄竹难书，然而若将这主题思想列于纸上，其实无非以下四点。

第一便是敌人集刻板、愚蠢、孱弱于一身，攻击欲望极低，还动辄摆出防御姿势等你去踹，搞得技术含量最低的“鬼战术·一闪”大行其道。而BOSS的攻击模式太过死板，全然不懂得变通，寻常玩家打个两三遍就背得滚瓜烂熟了，偏生这帮家伙又不经打，逮着个机会，鬼战术狂轰滥炸，鬼觉醒快刀乱麻，除了那些个悬浮空中飘忽不定拖时间耍无赖的，其余的三下两下就歇菜了，正常情况下连磕药换人都省了。

第二条则是我方太过剽悍，尤其是鬼觉醒之后，攻击力暴增不说，还附带一堆特殊效果，无限奥义自动吸魂见破加速穿刺突进多重判定浮游炮齐射。这边厢暴打痛殴得酣畅淋漓，一旁的帮凶还时不时来点攻击强化援护射击诱敌挑衅啥的，BOSS被打得鼻青脸肿却又无计可施，窝囊得很。

第三是辅助装备多不胜数，以往的首饰啊羽织啥的只能装一个，现在能装四个，武器自身还有附加能力，只要装备齐全搭配得当，同时附加个七八项能力不成问题，就拿结城秀康来说吧，鬼斩极文字，通常攻击附带冲击波、心力消费-50％、攻击力+100；三宝回复数珠，体力、鬼力、心力徐徐回复，这就六项能力了，什么王将的指轮啊玉将的指轮啊弁财天的御札啊黄泉招魂钟啊呼唤紫魂的铃铛啊，随便抓几个装上，那感觉就跟开金手指差不多了，当然超鬼难难度除外。第四是没称号限制，随便你折腾多久，哥几个慢慢磨呗，没金钱没赤魂没技能点数就去刷“鬼武侠”，招式也习得了装备也强化了道具也买完了还刷了一大堆练成素材备用，好嘛，那BOSS早把脖子洗干净趴在案板等您下刀了，你看独眼龙当年多牛X，组建铁骑，横扫陆奥呀，在小田原合战前领地一度达到百万石，结果在猿公的物量作战面前，还不是照样披麻领死卑膝乞降。

单凭这四条，就足以令老妖孽们兴味索然频翻白眼了，哪怕你是选一周目以初始值开始游戏，不练级不绕圈，按部就班循规蹈矩地打下去，到后期也是逮谁灭谁肆无忌惮，就算是两刀就挂的超鬼难，练熟了照样把BOSS切得毫无还手之机。所以呢，要想玩得刺激，具有挑战性，就得想些法子耍点手腕改变我强敌弱的尴尬形势。人都说“不到北京不知道官小不小；不到深圳



不知道钱少不少；不到海南不知道身体好不好"，国内也有人说"玩《潜龙谍影》系列若不挑战EEX难度，简直就对不起小岛秀夫那愈发消瘦的身板儿"，正因为如此，我才在超鬼难难度的基础上加了这些个限制，总觉得不这么做就对不起《新·鬼武者》的关卡设计师们那深陷的眼窝和满脸的胡茬。

就拿"零强化"这条来说吧，超鬼难难度已经无视敌人的攻击力了，除非你体力低于250，否则甭管换谁来，都是两刀死。既然敌人的攻击力被限制死了，那咱们只好客随主便，拿没强化过的武器跟他们过招，省得落个以强凌弱的名声。其实我原本打算用初始武器通关，诸如山河恸哭三池典太种子岛改之类的，却忘了南光坊天海的鞍马锡杖是冰属性的，这意味着"鬼战术·一闪"就彻底没戏了……第七话"血烟醍醐寺"不用"鬼战术·一闪"靠基础攻击力25的4连击武器硬磕鬼左近？理论上是可行的，实际操作时顶多耗费些时间熟悉其攻击套路，但就算战翻了这家伙，意义也不大，无非是把两分钟的战斗延长到五分钟罢了，您知道我这人最讨厌的就是枯燥乏味的重复劳动，即便是填词，也不喜重字。所以在那场战斗中我给天海配备的是基础攻击力66、附加青魂出现率上升的招魂净杖，连闪带敲，送你上路。

要说"零强化"对玩家最坏的影响，其实不是攻击力减弱，而是大范围强杀伤的鬼战术没法用了，当然皇辉和天羽々斩这种无须强化就能使用LV2鬼战术的武器是特例，不过前者的基础攻击力太低，只有32，聊胜于无；而后者入手时已是第十五话"血战岛原"了，有幸硬食几颗追尾光弹的BOSS就剩下石田治部少辅和猿公太阁了。既然远程攻击废掉了，就只能近身肉搏，这时候对防御、侧移和紧急回避的要求就严格多了，第十三关"波乱船出"，结城秀康独自应战岛左近，依稀找得到当年玩《鬼武者3》时与幻魔王缠斗的感觉，当然前提是你不用鬼觉醒。第二个影响就是附加能力减少了，这包括两方面，武器的附加能力和装饰品的携带数量。虽然防御力这项数值在超鬼难难度毫无意义，但装备栏还是会随着防具等级的提升继续增加的，我全身挂满玉将的指轮、吉祥天的御札、鬼眼护法的首饰和鬼力回复数珠效仿沛公斩白蛇，那风险肯定比你仅戴一枚玉将的指轮要低得多。

单是"零强化"还不够，因为商店里还有不少好东西，有些玩意儿比你用珍稀素材练出来的还变态。就拿天海的不动明王之矛来说吧，好家伙，攻击方式是超暴力的三连改，基础攻击力80，无须强化就有冲击波了，这要是配上不动明王的角，再来个鬼觉醒，一记"光矢"冲过去，紧接着□键连打，瞬杀幻魔母树还不跟玩儿似的？还有十兵卫的金刚宝剑，基础攻击力82，比用最强素材"幻之鹿角"练成的村正还高，仅次于魔空那两把隐藏武器，也是LV1就附带冲击波，普攻超强型，虽然攻击方式是差强人意的五连，但拿来料理柳生宗矩和幻魔创造神却是游刃有余。秀康那家伙也藏了私，漆黑的魔剑，基础攻击力70，比天十握剑要少6点，可这玩意儿附带通常攻击+20%，还是五连的，无论是出刀速度还是攻击范围，都比你那四连的天十握剑和三连的武轰强，再说这货来得快，第十五话完了就能入手，综合素质最强。你说要是这些玩意儿落到玩家手里，再把店里的鬼药心药招魂钟这么一搜，那幻魔京八连战还有啥难度？所以说这"零购买"也是不可或缺的。

而"零折返"呢，主要是防止玩家利用"鬼武侠"获得强力装备和反复刷练成素材，当然练级和赚魂也是不允许。象素盏鸣的角，攻击力+100，黄魂出现率上升，一装上这玩意儿，那武器强不强化都没关系了。罗伯特的路西法笼手，基础攻击力95，仅比最强武器神护霸甲低3点；秀康的巴盃克，基础攻击力94，比鬼斩极文字低6点，当然这不是"鬼武侠"的奖品，但是打"鬼武侠"要来得快些。其实装备倒还没什么，真正破坏平衡的是素材，您要是分别给我十五个鬼药(中)、心药(中)、秘丹(中)、秘心丹(中)和鬼心丹(中)，让我拿着没升过级的山河恸哭去切幻魔创造神那都不成问题。更要命的是这些个素材还来得特容易，您看这练成鬼药(中)所需的红蘑菇，最省事的拿法就是去打第七个"鬼武侠"，一分钟之内干掉拿狼牙棒的顿嘎恰，让天海拿着招魂净杖，戴着吉祥天的御札，"鬼战术·一闪"随便来两下，收工。练心药(中)的山椒鱼，打第十六个"鬼武侠"，一分钟之内完成五次连锁一闪……天海，又该你了。还有就是些零零散散的宝箱，需要几个特定同伴的配合才能打开，里面装的都是些珍贵道具，像鬼石心药之类的，"零折返"就连这些也一并舍弃了，宁缺毋滥嘛。

坦白说，我一直对《新·鬼武者》的无限接关心怀不满，就算你要照顾Light User，到了超鬼难难度总应取消了吧，你看那《鬼泣3》的美版，那才叫与时俱进呢！你还别拿"两刀死"来辩护，想当年，《鬼泣》DMD模式，初始状态，挨木偶一斧头，就算没死那体力槽也见底了，再挨一记铁定歇菜，可人给你搞了个无限接关吗？没有吧。我就没搞懂这种无赖战术搁最高难度到底有啥意思，所以干脆就不要了，挂掉了就读档重来，就算是对自己操作不精的轻微惩罚吧。《新·鬼武者》有好几场连续BOSS战，第五话"天海+大哭螳螂"，第六话"罗伯特+岛左近"和"柳生宗矩+大暗震手"，第七话"岛左近+幻魔武将金刚×4+丰臣秀吉"，第八话"幻魔界最强斗士+阿初"，第十五话"石田三成+克罗迪亚斯"，还有最终话的"高等三幻魔+柳生宗矩"、"丰臣秀吉+幻魔母树"、"白蛇+创造神"，我就觉得这些战斗要一口气打完才有成就感，打打停停实在很憋气，与"最强最恶"这嚣张的旗号简直就是南辕北辙嘛。



开谢花·谈亭会·闹京师

《新·鬼武者》总共十七话，按系统精深程度大致可以分三部分，第一话到第七话是接触阶段，最具说服力的例子就是连技能的强化都受到限制，不能随意鬼觉醒，没有奥义技，制作者的用意一看即知：先熟悉基础操作和系统再说；第八话到第十三话是释放阶段，成长限制取消，增加心力槽，追加大量新技，连携技的组合越来越丰富，幻魔军团的强力兵种也随着我方实力的提升相继登场，敌我双方携手为最终决战造势；第十四话到第十七话则是摊牌阶段，巅峰对决，毫不遮掩，正所谓“鹰击长空，鱼翔浅底”，有什么招数尽管使出来。正因如此，所以不同阶段的难度差异相当明显，就拿释放阶段来说吧，同样是岛左近，哪怕结城秀康发动鬼觉醒，第十三话的那场战斗还是要比第六话费事些。没错，你攻击力是增加了，但那家伙的防御力也变高了招数也增多了。有鉴于此，我把流程攻略分成三部分，讲解的详略侧重也各自不同。

第一章 恶梦黎明

幻魔袭来

因为进入BOSS战后结城秀康就强制变身，所以鬼力留着也是浪费，倒不如用来发动“鬼战术·一闪”，提高杀敌速度，减少潜在威胁。我建议把沿途的刀足轻和丰臣刀足轻全部解决，不放过一点经验值，这样第三话的“鬼武侠”和BOSS战就更有把握了。城下町街道拐角



处的瓦罐里有瓶秘药(小)，游戏初期相当宝贵，切莫遗落。BOSS巨大武者除了扑压那招无法防御外，其余的攻击手段不过徒具威势耳，而且扑压那招蓄势太过明显，当他高举双臂时，玩家有足够的时间跑到他脑袋正下方以容躲避。至于攻击方式，我习惯按“轻斩→重斩→轻斩”的节奏出刀，因为重斩虽然会加快心力的消耗速度，但这场战斗是强制变身，不必顾虑这点，而连续使用重斩的话其间持续的硬直时间比较长，我曾测试过，连续出10次重斩，耗时19秒，换作轻斩接重斩，各出10刀，总共20刀，却只用了17秒，用时更少，伤害输出反而更高，动作也流畅得多，何乐而不为呢?

第二章 苍鬼

龙兄鼠弟

一上来就用三连斩接“鬼战术·一闪”放倒团右卫门，顺带连锁个丰臣刀足轻搞点经验值。团右卫门一倒地，他周围的丰臣刀足轻顿时作鸟兽散，抓紧时间尽情劈砍吧。惟一需要注意的就是四连斩务必要砍完，因为最后一刀的杀伤力是最高的，留而不发着实可惜，而团右卫门此时又处在跪地眩晕状态，不必担心这家伙会像天海和罗伯特那样被砍飞。待他起身后又是三连斩接“鬼战术·一闪”，如此反复即可。



第三章 十兵卫参上

金风玉露一相逢

枯竭的河床角落里的宝箱装有发明书，街道水路东边尽头的宝箱中有焰舞(基础攻击力22，山河恸哭可以换掉了)，左侧的瓦罐堆中有练成素材“牙”(配合先前拣到的发明书可练出侍之指轮)，这些武器和素材在游戏初期都相当重要的，不可遗漏。水路后面的场景有瓶鬼药(小)，最好把两个弓足轻解决后再去拿，以免两箭毙命。拎着焰舞出门，遭遇十兵卫，“鬼战术·一闪”四连发，追打就免了吧，小萝莉起





身反击很快的，稍有疏忽，偷鸡不成蚀把米可就糗大了。

战斗结束后别管那些刀足轻，直接跑破魔镜处把“连锁一闪”强化一级，剩下的技能点数全加在“通常攻击”上，十兵卫则无需顾及“连锁一闪”，全部点数都用来强化“通常攻击”。存档后继续往前冲，沿途的杂兵都别管。水路中段有个密码宝箱，里面装着虎眼首饰，懒得解谜，一脚踹烂拿走换钱。爬上竹梯后触发“鬼武侠”，上去就是四连斩，把斧足轻放倒后将从者指令改为猛攻，你连斩来我追讨，双管齐下，秘药(中)入手。之所以不用“鬼战术·一闪”是因为下一个“鬼武侠”有三只斧足轻要快速解决，金牌奖品还挺诱人的——鬼石，而先前捡到的鬼药又不能轻易用掉，所以得留着鬼力伺候它们。

其后一路搜刮，没走几步又触发个“鬼武侠”，一分钟内解决三只斧足轻和一只弓足轻。因为敌众我寡，所以先把从者指令设为待机，以免十兵卫受伤从而降低评价。先前在破魔镜处把“连锁一闪”强化一级的必要性这时候就体现出来了，“鬼战术·一闪”放倒三只斧足轻，趁其倒地，抓紧时间砍翻弓足轻消除隐患，转过身来待斧足轻起身后再来一轮“连锁一闪”，改“待机”为“猛攻”，痛打落水狗。其后在断桥边捡到的力石别急着用，留着在同伴倒地时当“凤凰之尾”用。古寺前的“鬼武侠”反倒没必要拿金牌评价了，因为金牌奖励是基础攻击力26的小乌丸，银牌奖励则是秘丹(小)，根据我的经验，到后期最紧缺的就是鬼力回复道具，所以我的建议是取秘丹舍武器，时间拖到两分钟后无伤击倒指定目标即可获得银牌评价。

把两枚纹章放在封印门上以后跑回去存个档，顺带把获得的技能点数全部加在“通常攻击”上。大菩仁出来后将从者指令改为特殊，让十兵卫吸引它的注意，这样它就不会用触脚来刨近在眼前的苍鬼，任其宰割。当它跳到墙上时就把从者指令改为防御。然后快速清光刀足轻，直到它跳下来，再重复先前的步骤，无伤乐胜，轻松过关。



第四章 阿初的眼泪

郎骑竹马来，绕床弄青梅

这一话有两个重点，第一是幻之鹿角，这是练成招魂净杖的关键素材，务必在引发合流剧情前拿到，要知道招魂净杖这把武器可是要从第七话用到第十七话的，开门密码是136，切记切记。第二是基础



攻击力30的黑武刀，普攻笨拙，一闪强力，在第七话之前都是发动“鬼战术·一闪”的首选武器，所以这关的“鬼武侠”一定要拿到金牌评价，没信心的话大可在触发剧情之前存次档。因为这个“鬼武侠”的敌人站位很分散，所以要想获得金牌评价就只能兵分两路，苍鬼在原地吸魂，武器相对较差的十兵卫戴着“侍之指轮”冲过去切掉相对较弱的刀足轻和三目，“鬼战术·一闪”只管用，当然战前别忘了强化“连锁一闪”，清光这两批幻魔后立即切换到苍鬼，“侍之指轮”易主，27的攻击

力，拿来宰斧足轻和暗蜘蛛倒也凑合了。

与阿初的战斗，则要根据不同情况决定战术，一是有充足的鬼力，黑斩刀连续"鬼战术·一闪"缴掉人妻的械，这是最理想的情况；二是鬼力不足，对硬拼没信心，磕药过关，反正前面捡了那么多瓶鬼药，喝一两瓶也不打紧；三是艺高胆大，换上冰哭(基础攻击力24)，两刀一脚无限连，反正背后就是破魔镜，失手了也没关系。我个人倒是蛮喜欢第三种打法的，因为阿初的三连射能够防御，不足为患；火焰弹虽然无视防御，但是有效杀伤距离远逊于三连射，发射前还有个下蹲瞄准的动作，这样你都躲不过



干脆去买块豆腐一头撞死算了。惟一需要注意的就是无限连时不要太贪心，阿初从受创硬直中恢复过来所需要的时间极其短暂，秀康的连招一旦落空，恐怕您就得提前作好读档重来的心理准备了，所以我建议二刀一脚最好砍两轮就收手，以免玩火自焚。

第五章 红鬼

红与黑



这佐和山城下町可真是个练级的好地方，因为这条街道有层出不穷且配置相同的幻魔组合，更棒的是这里的地形仿佛是为"返·一闪"特地准备的：一出门，两只枪足轻就并肩冲过来，站在门前死角待其擦身而过，"返·一闪"，白芒暴涨，顺带将刀足轻和骷髅球一并"连锁"掉，随后架刀挡箭，无视或切掉弓足轻，前往下一区域。就算不刻意往返，也能赚得盆盈钵满，所以在对付其它区域的幻魔时就可以毫无顾虑地使用鬼战术，反正出门后鬼力立即能够补满。同理，在挑战"鬼武侠"时，玩家们终于能够尽情地使用"鬼战术·一闪"了，不过为了确保能拿到金牌奖励——基础攻击力29的冰神枪(种子岛·改是20)，我建议用十兵卫装备基础攻击力最低的三池典太来发动"鬼战术·一闪"，这样利用嘎恰和两只刀足轻发动四次"一闪"以后(嘎恰→刀足轻，嘎恰倒地，刀足轻死；刀足轻→嘎恰，刀足轻死，尚未起身的嘎恰再受重创，4Hit达成。如果是刀足轻→嘎恰→刀足轻，那就少1Hit，不划算)，就可以直接用墙角的弓足轻发动"鬼战术·一闪"而无须等到嘎恰和刀足轻出现。

BOSS战呢，天海倒还没什么，黑斩刀和一路上捡的那些鬼石不是拿来看的，而且这家伙超爱防御，颇有放水的嫌疑。关键是大哭螳螂，要想无伤或者节省回复道具的话，就只能跟它打持久战。这家伙的攻击方式无非以下几种：疾走冲撞，所向披靡，我只得暂避其锋。而电光喷泉接尾锤摆动这招则是陷阱，在超鬼难更是致命陷阱，因为电光喷泉的魔法阵位置不是固定的，当苍鬼跑过去砍它的尾锤时，要是它在苍鬼身旁两侧各圈一个魔法阵，你就等着听结城秀康的凄厉惨叫。因为一旦出现这种情况，那么挡在左近卫权少将的面前就是大哭螳螂深入地底的尾锤，身后是浅渠高墙，两侧是喷涌不绝连绵不断的狂舞金蛇，那处境真是进退维谷，动弹不得，等大哭螳螂提起尾锤前后摆动，苍鬼除了硬着头皮防御还有别的选择么？然而抵抗是徒劳的，他只会被尾锤撞得防御崩坏踉跄后退，然后妖雷魔电再来趁隙而入……整个世界都清静了。因此万无一失的攻击时机就只剩下大哭螳螂伸展尾部变锤为锥连续发射落雷后那段短暂喘息的时间了，对这个BOSS我建议使用黑斩刀，因其最后一击对这种暂时陷入僵死状态能的敌人会产生多段判定，看着那血槽噌噌噌地减少还真是心情舒畅啊。砍到第二轮的时候它会作出个收腰提臂的动作，别管它，虚张声势而已，提到中途还会掉下来的，不慌不忙地砍完第二轮再提刀暂避。





第六章 复仇之子

剽悍的人生不需要解释





这关有4个BOSS，其中罗伯特和柳生宗矩不用"鬼战术·一闪"，打起来就很郁闷，所以这关的杂兵战要么封印"鬼战术·一闪"硬砍到底，要么就直接逃走。当然弗里安斯那场强制战是逃不掉的，不过我们可以将苍鬼的指令设置为特殊，而天海则横杖防御直到弗里安斯现出原形。

因为罗伯特的刺拳像阿初的三连射那样具有多段判定，所以最好不要贴身紧逼，不然他抓到机会反击我们就完蛋了。所以最好是用出刀快速的烈风魔剑发动"鬼战术·一闪"，趁罗伯特还没倒地立即追加5连斩，最后一刀把罗伯特抽飞，反击的威胁就消失了，然后再接"鬼战术·一闪"，只要你先前的鬼石全部找到并使用了，而且鬼力全满，那么罗伯特就只有被草割的份儿了。

跳过剧情动画后切换为天海，焰摩天杖+侍之指轮，35点攻击力，清场足矣，中途若是击出青魂，尽数留给苍鬼补充鬼力。等岛左近一出来，天海就拎着禅杖顺着岩壁朝大门对面跑，与岛左近，还有苍鬼站在一条对角线上，趁岛左近转身猛攻苍鬼，径直冲过去就是一记"鬼战术·一闪"；有些时候岛左近即使中了"鬼战术"也不会陷入架构崩坏的状态，但不用理他，只要那家伙还没有东张西望，就只管劈头盖脸地乱棍打将下去，当他开始摇头晃脑了，就说明他要转身了，那破防的斗气可不是闹着玩的，赶紧撤退吧，拉远距离后切换到苍鬼，别急着偷打，先把岛左近身上散发出来的青魂吸收了再说，为天守阁三楼大广间的战斗作战略储备。如果岛左近转身时苍鬼已经被他揍趴下了，那得赶紧救起来，别用秘药，力石足够了。然后重复先前的偷袭环节，惟一的区别是苍鬼不能用"鬼战术·一闪"……别忘了切换侍之指轮。

阿初加入后把冰神枪和侍之指轮给她装上，游戏难度就大幅下降了，佐和山城表门内破魔镜对面宝箱中有兵法书，关系到招魂净杖，千万遗忘不得。把阿初的"通常攻击"强化到第五级后进城，铁炮开道，一路无事至三楼破魔镜处，把黑斩刀和侍之指轮装上，通常攻击和一闪加到满，存档，进门。运气好呢游戏爆出Bug跳过此战，跳不过呢就只好用黑斩刀发动"鬼战术·一闪"，接3连斩，收刀急退，躲过迷烟，再接"鬼战术·一闪"……鬼力不够就磕药吧，下一次使用鬼药可要等到第十六话去了。

罗伯特加入以后先是把指令设置为防御，然后把烈风魔剑拿出来，"鬼战术·一闪"清杂兵，优先解决斧足轻，因为这家伙会破防，只怕罗伯特扛不住。留下一两只刀足轻陪罗伯特泡茶，苍鬼径直提刀去砍大暗震手，砍到它开始摇首嘶鸣时就急退到西南方墙角架刀防御，这样不管它是喷吐毒雾还是挥臂横扫，都伤不到苍鬼分毫。如果先前没有清掉几个杂兵，跑路的时候就有可能被偷袭或者挡住去路。烈风魔剑的攻击力是低了点，慢慢磨吧哥们儿，好在这大暗震手比那大哭螳螂废柴多了，连设置陷阱都不会。



第七章 血烟醍醐寺

猿公与小狸

灭哈哈哈，幻之鹿角和兵法书终于凑齐了，招魂净杖华丽登场，基础攻击力66，附带青魂出现几率上升，配合侍之指轮，足以横扫一切牛鬼蛇神，真不愧是幻魔最高科学者基尔丹斯坦曾经使用过的神兵啊。天海一出来，就跑到破魔镜处把通常攻击、一闪和连锁一闪强化满，为其后的鬼武侠作好准备。京都市街桥上那个"鬼武侠"的金牌奖励是基础攻击力38的冰斩刀，鬼武者变身后超好用的暴力武器，就像是为上醍醐寺那两场战斗特地准备的。所以进入战斗后不要犹豫，天海提着招魂净杖冲上去对着那枪足轻只管用"鬼战术·一闪"吧，连锁到幻魔武将金刚时及时刹车，换另一只枪足轻继续连锁，这次就一口气连锁完，清场以后把秀康的行动指令更改为猛攻，二人携手痛打独角仙。

苍鬼踏上醍醐寺参道后新种幻魔——黄泉土龙出现了，利用这家伙发动"弹·一闪"来连锁清场相当容易，就在其破土而出前横刀防御，出现格挡判定后连点L1键和□键即可，既赚了经验值又节省了鬼力。参道第二阶段有武偏者的指轮，攻击力+15(绝赞)，防御力-10(无关痛痒)，这玩意儿就是我们拿到背水的指轮前最强的攻击提升装备了，谁掉了我跟谁急。继续往上走，准胝堂那里的"鬼武侠"金牌奖励是基础攻击力36的黑神机，银牌奖励是只能卖钱的紫水晶指轮，铜牌奖励是能练成鬼药(中)、秘丹(中)和鬼心丹(中)的赤蘑菇。阿初下一话才能使用，穿过几个区域就用基础攻击力40的护法可供更换，这黑神机搁这里还真不是一般的鸡肋啊。考虑到最终话变身为"真·鬼武者"后发动"极限一闪"要消耗大量鬼力，我还是拿铜牌评价得了。战斗开始后换黑斩刀，把顿嘎恰闪至濒死，然后拖时间至倒数十秒，切掉顿嘎恰领取奖品。存档上山，BOSS战开始。

岛左近还是一如既往地废柴，哪怕新增了三连斩这招大范围技。谁让他出招前都要舞个枪花大喊一声"死ね～ぃ"呢？等他摆完POSE，那段时间都够天海悠哉游哉地跑出他的攻击范围了。"鬼战术·一闪"后接通常攻击直到岛左近东张西望，如此重复3次，岛左近必败无疑！招魂净杖+武偏者的指轮那81点的攻击力可不是吃素的。如果没能发动"鬼战术·一闪"，那就不要恋战，这场战斗可没苍鬼帮你吸引火力，赶紧撤退另寻良机，超鬼难BOSS战最重要的一条守则就是张弛有度，"两刀就死"的游戏规则不允许你冒险，一着不慎满盘皆输，战死多半是因为贪功冒进，交警叔叔常教育我们"宁停三分，不抢一秒"，就是这个意思。









上醍醐寺那两场战斗掺水很严重，四大金刚纯属走过场，"弹·一闪"一口气全部撩翻，接重斩还是追讨全随您喜好了。要是您《鬼武者3》玩得熟，就直接用"返·一闪"吧，这帮幻魔武将的攻击动作和玛塞拉斯·极如出一辙，说是量产型也不为过，即使是同样的动作，一闪判定持续时间也比玛塞拉斯·极长得多，杂兵和BOSS始终有区别的。而丰臣秀吉呢，第一阶段任你宰割，发飙后则是脱胎换骨，勇不可挡。然而你若是想省点事，倒是可以利用BUG不给他发飙的机会。根据我的观察和经验，秀吉的体力减少到一半后才会进入第二阶段，而当他用电索操控雷球时，哪怕受到的伤害超过这个临界点，也不会立即发飚，而是等到收回电索后才会引发剧情，所以懒人们大可在血槽中段作个标记，用各种基础攻击力不同的武器像修剪盆景那样把秀吉的体力精心削减到最接近那个标记的位置，然后换上冰斩刀和武偏者的指轮，好整以暇地等秀吉放出电索，然后……嘿嘿嘿。需要强调的是"轻斩→重斩→轻斩→重斩……"这套连击必须全数命中，才能抢在秀吉收回电索前解决他。我就曾有过"距离胜利只差1厘米"的惨痛经历，事后回想可能是出某记重斩时方向偏了，没有出现2Hit的判定，血槽差之毫厘，战局谬以千里。

如果不小心让猴子变身，而你又不想读档重来，那就只有提刀硬上了。别看着雷球比第一阶段多好几颗，其实运行速度并没有加快，你耐着性子侧身躲过便是，它又不会主动来撞你。真正麻烦的是电索，苍鬼挨上一道立马陷入昏厥状态，再来一下铁定仆街，所以当猿公同时放出几道电索又没明显的死角让你痛下杀手时，最好不要勉强。就算猴子不释放电索，边放雷球边绕圈，你想要伤到他也得花些心思，追是绝对追不上的，一是速度有差距，二是雷球作障碍，但是你能截住他，任你丰臣秀吉老奸巨滑，一旦做了这《新·鬼武者》的BOSS，单是默守陈规不懂变通这BOSS三定律之首就足以令你英名尽丧，我找个一时半会儿没有雷球前来威胁的角落，摆好架势，静等着你飞身而来自投罗网。介时只需横拉一刀，将猿公截住，接重斩后收刀防御，接下猴子的反击技，再接轻斩重斩，又防御，重复个四五次，此时要么是雷球逐渐靠近逼你暂避，要么就是猴子被打痛了不再反击改放电索了，反正你是别想再继续拣便宜了。不过也没关系，机会还多得是，谁让《新·鬼武者》的BOSS都有好了伤疤忘了疼的通病呢？

神州子弟今安在

第八章 鬼武者觉醒

雕栏玉砌应犹在，只是朱颜改

阿初归队，冰神机+武偏者的指轮，远程无敌。到达废墟后插醒顿嘎恰触发"鬼武侠"，金牌奖励是地击甲，垃圾武器，无视；银牌奖励是秘丹(中)，铜牌奖励是山菜，孰轻孰重一目了然，那么就拿出黑斩刀放完"鬼战术·一闪"，再换之前捡到的鬼刃慢慢蹭血吧。相轮塔前的护法别忘了拿，基础攻击力可是40呢，和鬼刃一般多。

鬼屋敷里也就雷诺克斯和真·富狱的组合比较烦人，主要是因为房间狭窄，视野不佳，而真·富狱又会自爆，结果经常出现这种情况：站在门口用鬼刃把真·富狱的外壳砍爆，换黑斩刀发动"鬼战术·一闪"，连锁到雷诺克斯和另一只真·富狱，摄像机跟着连锁的轨迹到处乱晃，还没等你调整好视角，那真·富狱就开始自爆了，若是离得远还好，尽可笑看涛生云灭；要是那爆弹近在咫尺又被雷诺克斯或真·富狱挡住去路使你无处躲避的话就等着读档吧，要知道这爆炸可是多段判定的，你连吃药补血的机会都没有。而要是你不用"鬼战术·一闪"尽快切掉雷诺克斯的话，那家伙就会不停地召唤真·富狱，郁闷死你。所以这时候就只能祈祷先前破甲时砍得不太狠，这真·富狱再挨上一记"鬼战术·一闪"也不会当场爆掉。

加尔冈特也就拿刀时比较拽，手无寸铁的时候只会被苍鬼两刀一脚的无限连阴到死，所以当务之急是尽快击落他的刀。积极的打法就



是持续猛攻，5连击的鬼刃，砍完前4刀就防御一下，以免挥出硬直时间较长的最后一刀后被加尔冈特反击，就这么反复砍，直到加尔冈特后力难继钢刀脱手。因为加尔冈特攻击欲望相对其他BOSS要旺盛得多——从这个角度来看他更像是《鬼武者3》的BOSS——所以经常突然解除防御状态旋身空翻而退，双脚一着地还没站稳就疾冲过来，不是4连斩就是3连斩接防崩掌，你要是反应稍微慢点或者□键按得太快煞不住，那就等着读档吧。面对这种动作敏捷力道刚猛战意旺盛的好敌手，神经必须高度紧绷，不得有半点松懈，虽然那些被前面一堆废柴BOSS



搞郁闷了的老妖孽会大呼痛快，但只图通关的玩家却未必会这么想，所以"谋定而动，后发制人"的战术应运而生。因为加尔冈特的四连斩和三连斩接防崩掌的前三刀都有"弹·一闪"判定，而以鬼刃的基础攻击力，成功发动两次就足以将加尔冈特缴械，所以只须事先把"一闪"和"弹返"这两项技能强化到第五级，然后调整好视角，静待加尔冈特使出那两招即可。这种战术虽然省事便捷，然而我仍然要奉劝那些"弹·一闪"玩得不是很熟练或者正值本命年的玩家最好不要轻易尝试。

俗话说一回生二回熟，同样是长刀对火枪，苍鬼这回有了更强力的装备(鬼刃+武偏者的指轮)和更良好的视野(那些碍事的幻魔树怎可能出现在琉璃堂？)，而阿初还是那三板斧：连射、喷火和吊索，差距越拉越大，就算没有鬼力，先防住三连射或者躲开火焰弹，然后近身五连击将其放倒，拉开距离，等她射出吊索，再衔尾追击，直到血槽即将见底，再零距离使出净化剑·突……功德圆满！净化剑·旋和净化剑·空最好别用，前者从出招到命中的那段时间足够阿初把苍鬼射成马蜂窝了；而后者，根本就是对空技嘛！



第九章 废安土城强袭

鬼眼狂刀



鬼觉醒开启！第一时间把净化剑强化到MAX吧，要知道被净化剑干掉的敌人都会根据体型大小等级高低放出数量不等的紫魂呢，就连刀足轻这种杂鱼中的杂鱼，也有80点的紫魂，凑齐16只就能够变身为鬼武者了。因此抵达安土城下门前后，先用阿初把死魔大筒干掉，然后切换为苍鬼，等三四只刀足轻围拢过来，一记"净化剑·旋"甩出去，爆出一堆紫魂，吸得不亦乐乎。重复个四五次，苍鬼吸满了继续扔净化剑，扔一次就切换一次，操控阿初跑到相对安全的东南角吸魂，然后再换回来继续榨紫魂。两人都攒够紫魂后跑到破魔镜那里把阿初的技能点数平均分配到通常攻击和一闪这两项上，因为下个场景的"鬼武侠"如果想得到金牌评价，通常攻击的伤害输出不够就很难达到目的，哪怕你使用魔壳操全弹发射。其实我也很犹豫到底是要金牌奖励"皇辉"还是银牌奖励剧药(中)，前者无须强化即可使用二段光属性鬼战术，且附带鬼力消费-50%的能力(擦口水)；而后者能同时回复鬼力和心力，第十七话十兵卫对宗矩，在鬼力和心力全满的情况下，中途来个剧药(中)即可轻松获胜了，思前想后，反复权衡，最后还是以银牌评价为目标——鬼力回复道具实在太紧缺了。搞定大菩仁之后别忘了把东北角密码宝箱中的背水的指轮拿走，濒死时攻击力+30，在拿到不动明王的角之前，BOSS战就全靠这玩意儿了。

这关的第二个"鬼武侠"要求3分钟内追讨5次，三个奖品分别是炎武刀、真珠的指轮和赤蘑菇。十兵卫的武器，有狼牙(基础攻击力72，LV1附带"通常攻击+40%")、正宗(基础攻击力50，LV1附带"一闪威力+40%")和狮子王(光属性，基础攻击力64，LV1即可使用二段鬼战术，附带"鬼战术威力+50%")足矣，其他武器只管无视好了。而真珠的指轮……鉴定武器好像用不了多少钱吧，而且前面也说了，鬼力回复道具紧缺，那我还是老老实实地去拿铜牌奖励吧。其实这关要拿金牌评价挺容易的，拿出基础攻击力最低的山河恸哭，随便找只黄泉土龙，斩上挑空，落地后插一下扭一把，这就是两次追讨判定了，运气好可以连插两把，四次。之所以是挑空后再追讨而不是直接插地下，主要是怕没插中反受其害。而要拿铜牌评价，就要多等会儿，先来四次追讨，然后找个远离爆弹正的角落一直防御，拖到两分半以后，再补上最后一根稻草。同样是来自地下的威胁，天守阁东西两侧的机关，我觉得走走停停太麻烦了，还不如鬼武者变身以后直接冲过去，反正通过陷阱后变身状态强制解除，那几步路消耗不了多少心力，随便找个刀足轻·改就补回来了。

在踏上升降板前，我建议先把苍鬼和阿初的体力值调到濒死状态，比如操作阿初站在门前，让苍鬼去猛攻，当他受伤或者倒地后立即开门退出，然后再换人，重复先前的步骤，只有这样做，背水的指轮才能发挥威力。战斗一开始，阿初装护法和吉祥天的御札，"鬼战



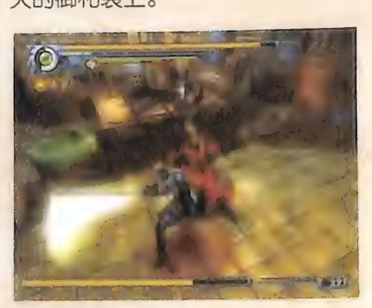
术·一闪"后取下吉祥天的御札换上背水的指轮，拉开距离连射追打，等宗矩爬起来之后再换上吉祥天的御札，再接"鬼战术·一闪"，如此反复。鬼力耗尽后切换为苍鬼，鬼刃丢掉换凯风，继续连闪带砍，但当宗矩倒地后要赶紧退开，以免他起身时撒迷烟偷袭。当然靠护法和凯风那么低的攻击力是战不翻宗矩这只不死蟑螂的，鬼觉醒还得用，不过最好是苍鬼先变身，因为他积攒紫魂比阿初要省事些，无须反复切换。

第十章 狂骚医师

"I am your father." "No,You killed my father!"

这西洋医院虽然兵少地图小，但"鬼武侠"和BOSS战却是第二阶段六关中最难的。"鬼武侠"的金牌奖励是基础攻击力54的彗星，比护法高出14点，三名可操纵角色当前所持有的伤害输出最高的武器(凯风的攻击力是45，而十兵卫则被我雪藏了)。下一把最强的铁炮是日照，基础攻击力60，要第十三话才能入手，在那之前还有大哭螳螂和石田三成两个BOSS要打，远水解不了近渴，所以一定要在一分钟之内无伤解决两只暗傀儡！哪怕是发动鬼觉醒——苍鬼变身为鬼武者后可以不受限制地使用净化剑，而用净化剑消灭暗傀儡后也会出现紫魂。"就算解除鬼武者状态后心力仍不足1280点，我们还可以乘电梯回去抓几只迷茫死尸来补充心力嘛。为了减少心力和时间的无谓浪费，我推荐使用四连斩接"净化剑·突"的组合技，以免暗傀儡倒地后恢复体力。

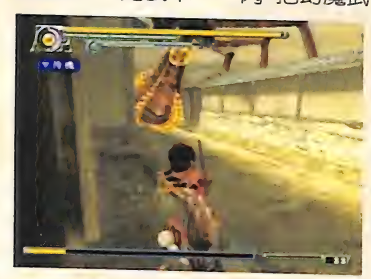
BOSS战如果出现BUG，那就好打得多了，换阿初拿刚入手的彗星一直射到他仆街。然而并不是每个人都有那么好的运气，所以如何安全地弹回那三把手术刀就成了获胜的关键，要知道这三把刀就是三连击，直接毙命，你别指望有机会服用秘药或者别的什么东西。当路易斯·佛罗伊斯隐身后，我们先找个开阔的视野，最少能观察到四组飞刀，然后把右手拇指放在△键上……对，你没看错，是△键。虽然我们无法预知未来，但最起码可以置身事外，一旦我们判断失误，至少鬼战术的无敌时间可以使我们逃过一劫，所以在BOSS战之前不要浪费一丁点鬼力，我的朋友，另外当手术刀开始摆动时别忘了把吉祥天的御札装上。



第十一章 邪念之城

金刚

这关有两个"鬼武侠"，第一个"鬼武侠"的奖励分别是见切的宝珠、秘药(全)和蝾螈，好吧，我觉得铜牌奖励更具实用性，还记得苍鬼在比睿山采到的那些珍贵的蘑菇吗？与其拿香草来练出筒秘丹(全)，倒不如和这只蝾螈练筒鬼心丹(中)出来。阿初、彗星、吉祥天的御札，"鬼战术·一闪"把幻魔武



将戳到濒死，然后拖时间，倒数十秒时将其KO。第二个"鬼武侠"，三分钟内连锁一闪十次，金牌奖励是基础攻击力62的空斩刀，银牌奖励是心药(全)，我第一次选的是心药(全)，结果在没拿大黑天的御札的情况下，切掉幻魔创造神后刚好还剩一壶心药(全)，吐血三升后第二次毫不犹豫地改选了空斩刀，鬼觉醒后砍得岛左近和石田三成哭爹喊娘屁滚尿流。苍鬼、山河恸哭、吉祥天的御札，反正攻击力低，也不怕一不留神把谁砍死了，随便逮着一个就是"鬼战术·一闪"，连锁到一个就立马收手，换一个体力未减的接着切，苍鬼没劲了换阿初，种子岛·改接着戳，千万别用罗伯特，那家伙的鬼战术十有八九打不着人。

第十二章 三成不敌

右手白金，左手世界

这关只有一个"鬼武侠"，我们的目标也很明确，银牌奖励鬼药(全)，问题在于这里要打六只幻魔武将金刚，所以我们得先掂掂自身的分量。装备也就那样了，鬼觉醒的时间也不长，要是用重斩，心力消耗得更快，这时候只能看技能等级了。净化剑和弹返早已升满了；连锁一闪强化到第三级也足够了，又不是魔空空间，哪来那么多敌人给你连锁啊；剩下的点数还是平均分配给通常攻击和一闪吧，手心手背都是肉啊。要是前面打得顺呢，这两项技能应该能够强化到八九级，运气不好呢，就只能退而求其次，去拿那赤蘑菇了。其实作战思路很简单，空斩刀配吉祥天的御札，连续"鬼战术·一闪"，集中力量痛宰目标幻魔，干扰杂鱼一概不管，鬼力耗尽也急着别换人，鬼武者变身，换上背水的指轮，轻斩重斩交替接着切，变回原形换阿初，基础攻击力54的彗星也不是拿着好看，反正石田三成没有"崩·一闪"判定，你那么多鬼力留着干啥呀？



打完"鬼武侠"之后，不管你拿到的是鬼药(全)还是赤蘑菇，心力都消耗得差不多了，而后面那几个场景的幻魔都不是省油的灯，你一个"净化剑"甩过去还不一定就能把人家怎么着呢！所以这时候就等阿初出马了，远距离射击把敌人逐一打个半死，苍鬼走过去，来一招"净化剑·旋"，BOSS战就没难度了。苍鬼的轻重交替斩，阿初的浮游炮全射，狂轰滥炸一番，这关就算完了。

第十三章 波乱之船出

辟邪剑·伏魔杖

这关也只有一个"鬼武侠"，惟一有价值的奖励心药(全)也要取得银牌评价。好在这暗蜘蛛·狱跟幻魔武将可不是一个级别的，阿初你就端着彗星慢慢射吧，一分半钟之内搞定即可。经过漫长而烦闷的解谜开锁之后，我们又遇上了老朋



友，和下醍醐寺的天海不同，现在苍鬼手里既有基础攻击力62的空斩刀，又有LV1即附带冲击波的炎龙剑，还有更长的鬼力槽，更别说鬼武者变身这项作弊能力和附加攻击力比武偏者的指轮高出一倍的背水的指轮了。一开始，装上空斩刀和吉祥天的御札，来一记"鬼战术·一闪"，命中后换上炎龙剑和背水的指轮，趁岛左近还没回过神来就是一顿暴打，然后再换另一套装备，直到鬼力用完或者苍鬼不小心挨了三连斩或突刺，接下来就是毫无观赏性的垃圾时间，92的总攻击力，比LV1的圣剑还高，我可不认为岛左近能挺过这番暴风骤雨般的猛攻。

斗将军·走龙蛇·战天王

第十四章 淀君出现

末路狂花

天海归队，带着招魂净杖，阿初你还是等到BOSS战再出场吧。这关两个"鬼武侠"，有招魂净杖在手毫无难度可言。第一个"鬼武侠"是一分钟内完成五次连锁一闪，青魂出现几率上升加上吉祥天的御札，根本就不用为鬼力发愁，先发动四次"鬼战术·一闪"，等时间进入倒数十秒，再来一次，山椒鱼入手，又多一筒鬼心丹(中)。而第二个呢，则是一分半钟消灭目标幻魔，金银铜三项奖励都很渣，让天海随便打吧，捞点经验值也不错。

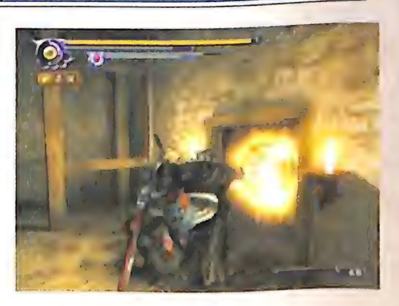
BOSS战前换回阿初，利用不断破土而出的迷茫死尸把心力补满，在破魔镜处把两人的通常攻击加满。奥菲莉娅显露原形后苍鬼站在角落里待机，阿初用"鬼战术·一闪"清光三目·改后边向奥菲莉娅射击边与其拉开距离，同时让苍鬼吸魂，直到邪气吸收完毕，到时是放浮游炮还是点射踏血都随便你，反正光学武器是奥菲莉娅的克星，只要苍鬼不出事儿，获胜只是时间问题。



第十五章 血战岛原

恶魔也有救世主

一进门就是"鬼武侠"，三分钟内干掉比森罗还能撑的幻魔武将止水，好在我们的目标是银牌奖励秘丹(全)，有两分钟的时间陪他泡茶，倒没什么紧迫感。还是老套路，天海的"鬼战术·一闪"清空枪足轻放倒止水，给苍鬼装上炎龙剑和背水的指轮，给自己装上武偏者的指轮，两人合力鞭尸。而第二个"鬼武侠"就得苍鬼和阿初搭档了，好在阿初这时已经拿到了基础攻击力68的月读，一上来就用"鬼战术·一闪"放倒顿嘎恰，我知道它还没死，但咱们没时间管它，趁这机会射掉套圈法师，然后赶紧切换为苍鬼，鬼武者变身，一边自动吸魂一边借丰臣刀足轻发动"返·一闪"，连带那顿嘎恰和爆弹正一并切掉，



3000赤魂还不到一分钟就吸够了，狼牙入手，宗矩歇菜。消耗的鬼力心力就靠后面三个场景的火球来弥补了。那苍鬼在鬼屋數里不是拣到了个呼唤青魂的铃铛吗？装上，等阿初把那些火球打到濒死，你一记"净化剑·突"甩过去，运气好的话，那赤魂青魂紫魂就一并冒出来了。要是运气不好，你就多甩几次，反正奥义蓄力时间-50%的毗沙门天的御札早在第十三话时就入

手了。反复更换装备固然麻烦，但是和楼梯间的暗傀儡比起来还算不了什么。反正我是不想把精力浪费在这种敌人身上，一照面，我就变身，蹬蹬蹬地往下跑，拿了狮子王就直奔破魔镜，前面拣到的鬼石心石全给苍鬼了，当我跑到破魔镜处时，运气好的话心力值可能还没减到1280点以下呢。

BOSS战第一阶段和第十二话一样，鬼觉醒以后贴身猛砍，只不过空斩刀换成了基础攻击力65的天羽斩，彗星换成了月读，攻击力+30的武偏者的指轮换成了攻击力+50的不动明王的角。进入第二阶段后，把不动明王的角拆了换吉祥天的御札，二段光属性鬼战术连射，射完以后躲角落里吸魂去，阿初拿着月读接着射，这时候不动明王的角就不能再装了，心力不够啊。要是实在躲不过了，就靠LV1鬼战术的无敌时间蒙混过去。你别看着这克罗迪亚斯上下乱窜煞是凶猛，其实和加尔冈特比起来差远了，动作慢，征兆明显，可远程攻击，而且你要是不耐烦了，给苍鬼灌瓶鬼药（全）下去，那只大蜈蚣还不是得乖乖地退场？

第十六章 死线

幻魔鬼武者

终……于……终于到了收获的季节！（作喜极而泣状）一大堆强力装备和珍贵道具犹如清仓大甩卖一般散落在名护屋城的各个角落……呃，考虑到这一关的BOSS战是Yagyu vs. Yagyu，所以这些物品等拿回破魔阵再作鉴定也不迟。其实这关真正让我做梦都偷笑、暗爽到内伤的是枯井旁有个可存档的破魔镜，而以枯井为中心，方圆十尺内会接二连三地涌现出丰臣刀足轻·改来，不把全员的心力都补充到满怎对得起它们飞蛾扑火舍己为人的勇气和关卡设计师在此处放置破魔镜的苦心呢？（狞笑ing）本关"鬼武侠"的银牌奖励是剧药（全），





阿初这里就拜托你了，用华丽的镭射枪和浮游炮齐射把这些三途鸟轰成渣吧！

吞食了幻魔虫的柳生宗矩虽然攻防皆有提升，可惜AI没有任何改善，老战术对他依然有效。正宗配吉祥天的御札，砍三刀接"鬼战术·一闪"，待其倒地后跑过去戳一剑鞘补几脚，估摸着他要起身了就退后，再砍三刀接"鬼战术·一闪"，之所以只砍三刀无非是想降低他跳到十兵卫身后反击的几率。写到这里才发现其实狮子王在这关根本就没用处，大家都把鬼力用在"鬼战术·一闪"上了，谁还会拿来发射二段鬼战术嘛，失策，真是失策。当鬼力用完后就该狼牙登场了，装上不动明王的角以后发动鬼眼，欢乐无脑连段开始。

第十七章 幻魔京最终战

The Matrix Reloaded

出发之前，还是先在破魔阵里整理一下我们手中的筹码吧。练成回复道具的话，以鬼心丹优先，心药和秘丹次之，鬼药最末。而武器呢，我们有两本兵法书，两根幻之鹿角、一块幻之甲罗和若干本发明书，我的选择是用幻之甲罗和说明书在阿初那里练出心力回复数珠，把阿初和十兵卫的心力加满；用幻之鹿角和说明书在天海那里练成呼唤紫魂的铃铛，反正幻之鹿角留着也没多大用处，还不如给罗伯特装上碰碰运气；其他的就留作纪念吧。路上的杂兵可以无视，但宝箱（不管是有没有密码）都要当场打开，多花点时间在解谜上也没关系。因为在伏见城门到天守阁的途中拣得到鬼力回复数珠，在进天守阁前可以从容回复鬼力，所以在遭遇强力杂兵时大可用"连锁一闪"的无敌时间和冲刺距离杀出重围。

至于BOSS战嘛，其实是个由难到易的过程。罗伯特因为没有升龙剑和念爆符那样的强力对空技，只好装着吉祥天的御札用"鬼战术·一闪"清场，静等蝇王落地，再冲上去





狂殴猛捶。好在米迦勒笼手的攻击力够高，配合不动明王的角，即使不发动鬼觉醒伤害输出也相当可观，虽然"大苍蝇一离地就要把不动明王的角换下"这一条注意事项确实很烦人。如果不小心被压到，那就得赶紧换上大黑天的御札，跑到苍蝇的正下方诱其压下，不然岂不亏死？如果心力用完还没能干掉苍蝇，那就只能装上呼唤紫魂的铃铛，靠击杀丰臣刀足轻·改来补充心力了。而天海有了冰属性的天沼矛，大蜈蚣就会死得很难看了，先装上阴阳师的指轮，等它近身以后敲一棒子冻住，然后换不动明王的角，金刚胎藏击只管转到底，就算那家伙从受创硬直中恢复了过来，再敲一棒子便是。柳生宗矩的打法跟十六话一样，只不过有了玉将的指轮，而一闪威力又跟附加攻击力无关，所以大可把正宗扔了换狮子王，吉祥天的御札换成玉将的指轮，这样虽然每次"鬼战术·一闪"会多消耗些鬼力，威力却也会相应增加不少。发动鬼眼后装上大黑天的御札，虽然不装不动明王的角攻击力会少50点，但鬼觉醒时间却延长了一倍，72X2=144，72+50=122，还是很划算的。而阿初那边有超暴力的光学武器零式，基础攻击力高达80，加上不动明王的角那50点攻击力，三目·改冲过来只有被秒杀的份，可惜这次没有苍鬼帮着吸魂，阿初只好尽可能地拉开和奥菲莉娅的距离，然后再停下来吸收邪气，等提示消失以后立即换大黑天的御札，鬼觉醒，魔壳操全弹发射。

幻魔机器人……徒具威势的奢华玩具罢了，无论是气魄还是战力，跟《鬼武者2》的黄金魔神像比起来差远了。天十握剑+吉祥天的御札，站在两腿中间，一道道龙卷呼啸而出，等它跪倒后换附带冲击波的武轰和大黑天的御札，轻斩、重斩、轻斩、重斩……把它拆得七零八落。等幻魔母树苏醒后把心力补满，换回不动明王的角，冲到幻魔母树前鬼武者变身，先震它一道，顺便把天海的从者指令改为特殊，然后接着轻斩重斩。之所以装备不动明王的角而不是大黑天的御札是因为这场战斗进行到一定时间后幻魔母树就会放出触须藤蔓阻碍我方攻击并召出战力不弱的幻魔来搅局，持久战于我方不利，所以要竭力猛攻速战速决。

灭世的黑鬼VS创世的白龙，听起来颇具气势，实际上不过是带QTE的串场动画罢了。出门前先在破魔镜旁用鬼力回复数珠和心力回复数珠加满结城秀康和南光坊天海的鬼力、心力，进入战斗后装备基础攻击力最高的天十握剑和玉将的指轮，极限一闪，灌瓶鬼药，再极限一闪，再喝口鬼药……连续按键都不用，比《生化危机4》躲避巨岩还简单。地面战更省事儿，苍鬼装着大黑天的御札，按着R1键锁定幻魔创造神，一看到他想要发球了就立即变身为鬼武者，拿出天羽斩准备击球——谁让五连斩的武器出刀最快呢。把光球打回去后换上不动明王的角，天海在一旁念经，径直跑去砍场边的封印球，砍完后换上武轰，把心力补充到1000点左右，等创造神下来就是一顿暴打，重复三次就能通关。我第一次打到这里时心里没底，所以是全程鬼觉醒，没想到爆机后还剩了个心药（全）。第二次有经验了，鬼觉醒状态解除以后还是把心力补到1280点以上，也不急着变身，我装着心力回复数珠满场乱跑边补充心力边等你发球，有这么多心力回复道具撑腰，我磨也磨死你了，何必搞得那么紧张？所以说，这物量作战果然就是无脑作战的代名词呀！







阳光不锈

■ 小奥斯卡摔了个脆的

1 再次回到花山市，已经是五年以后。我背着简单的行李从年迈的绿皮火车上跳下，熟悉的阳光像是泼妇的洗脚水，呼啦一声从天而降，在瞬间便将我的全身浇透。五年过去了，重新改造过的车站几乎变成了一个迷宫。我顺着指示牌上错综复杂箭头的指引，在车站内部随着拥挤的人群一起迷茫地跌跌撞撞，仿佛一只找不到方向的野鸽。有好几次，我分明看到出站口就在眼前，然而等我走到它面前的时候，却发现那里什么都没有——也许是因为长途旅行的疲惫而产生的错觉吧，我这样想着。

然而我最终还是找到了出口，面容模糊的检票员拦腰剪断了我的车票，而后便将它随意地扔进了身旁的废票箱中。那一刻，我似乎隐约地感到了一丝悲伤。从省城到花山，数百公里的旅程，那张车票是证明我进行回忆的惟一凭证。

宋杰在车站门口等我，比起五年以前，现在的他显得更加肥沃了。一张油光可鉴的胖脸沉浸在温暖阳光中，与他身旁的别克君威一起闪烁着辉煌的光芒。我走近他，渐渐看清了他的五官，还有他脸上绽开的微笑。

我们握手，而后拥抱，没有丝毫做作的感觉，一切都像五年前一样。

花山的阳光其实和省会没什么两样，在烟花三月的早春时节，它鲜艳而且生机勃勃。那些拔地而起的崭新的高楼大厦，那些略显陈旧但却富有生活气息的民居，还有那些横七竖八、像蜘蛛网一般密集的大街小巷……在我们的目光所能触及的范围内，似乎每一个角落都爬满了阳光的影子。在这个经常遭遇沙尘暴的城市里，这俨然是一幅难得一见的温暖景象。透过车窗，我仔细地注视着这个我曾经熟悉的城市，并对它的每一处变化感到由衷的欣喜——原本一马平川的空地上竖起了华丽的屋宇，新建的公园和绿地也是随处可见，就连马路上的好车也多了不少。然而，惟一没变的就是那些漫步在人行道上的行人们，他们脸上的表情一如五年前那样严肃而紧绷，几乎没有一丝笑容。

花山的周围其实并没有山，而且也没有多少花。它只是华北平原上一座普普通通的小城，重工业发达，污染严重。居住在这里的市民们在谈起他们的城市的时候，大多用的是一种不满或厌恶的语气，什么晚上看不着星星啦，空气里总是飘着一股怪味啦，市容脏乱差像个大农村啦等等。在抱怨了一大通之后，他们总是会恨铁不成钢地补充上一句：哼，真是可惜了"花山"这么个好听的名字。

当然，除了这些满腹牢骚的人之外，还是有人以一种欣赏的眼光打量这座城市的——譬如说，我和宋杰，还有已经离开我们的徐鸣浩。是的，我们很爱这座城市，爱得热泪盈眶矢志不渝。多年以前，我们围坐在操场上聊天的时候，曾经相互约定谁都不许离开，要一起在游戏和啤酒的泡沫中享尽快乐，直到变成三个疯狂的老头为止。

多么遥远的誓言啊，大爷的，实在是太遥远了。

车行至解放东路就走不动了，前面的车堵得十分厉害，那些大大小小的汽车排成了一条长龙，让我们寸步难行。这些车是从哪儿来的？在我的记忆中，五年以前的解放东路还是一条略显萧条的街道，而现在，它也和省城繁华的道路没有任何的区别了。宋杰默默地点起了一根烟，飘渺的烟雾在我们的沉默中弥漫开来，颇有一种恍若隔世的感觉。

宋杰叼着烟，耷拉着眼皮，以一种慵懒的目光注视着眼前神龙见首不见尾的车队。不一会儿，他转过头来看看我，用一种漫不经心的语气说道："这么好的阳光，在花山还真是不多见。"

这个慵懒的眼神，还有这种漫不经心的语气，我实在是再熟悉不过了。在我们相识的这十几年里，他一直是这副懒洋洋的模样。如此漫长的时光中，他这种貌似一切都事不关己，永远都置身世外的淡然表情似乎只经历过一次短暂的改变，然而在那之前我们谁都没有想到，那一次暴风骤雨般的改变，竟令我们的生活都经历了一场地动山摇的转折。

2 若想交代清楚我和宋杰的关系，其实费不了多少笔墨。这样说吧，我们从穿开裆裤的时候开始就混在了一起，从小学到高中，我们一直是同班同学。直到我十八岁的时候离开花山，我们才彼此分别。然而这一别，便是一千多个日日夜夜。

上个世纪八十年代初叶，我在花山市某高校的家属院中呱呱坠地。在这里需要说明的是，上个世纪八十年代那会儿，学术腐败之类的玩意还没有在社会上兴风作浪，因而在当时，高校教师也便成为了清贫的代名词。他们就像一根根傻乎乎的蜡烛，为了能将天之骄子们的前程点亮，心甘情愿地在低工资、低福利的恶劣环境中，将自己燃烧得形容枯槁、体无完肤、泪流满面。

马克思他老人家曾经说过：经济基础决定上层建筑。数目可悲的工资反映到餐桌上，便决定了我家一日三餐的简陋与单调。萝卜白菜茄子，茄子白菜萝卜。这三样经典的蔬菜占据了我童年食谱的半壁江山，让我打小便成为了时尚的素食一族。这个过于惨痛的往事让我心中产生了严重的心理阴影，以至于现在单位组织去吃西餐自助的时候，我跟本就不管什么先来点开胃汤或者水果沙拉之类的规矩，第一盘必然要奔着肉去，吃完第一盘，第二盘依然要奔着肉去。有好心的女同事委婉地提醒我，能否在吃东西的时候体现出一些阳春白雪的品位，别老跟没见过肉似的那么下作。这个好心的女同事生得白净丰腴，一眼望过去就知道是个没经历过苦日子的人。算了，道不同不相为谋，我也就不费口舌与她去争辩什么了。

然而令我始终想不通的是，虽然几乎是生长在同一个屋檐下，但同样是天天缺肉少菜，只能烙饼卷馒头就着米饭吃的宋杰同志却生得白白胖胖，体壮如牛。小时候我们一起上学的时候，胖瘦两人一前一后走在路上，活像是地主崽子和他的书童。这差距，还真是让人黯然神伤。

在这里需要介绍一下我和宋杰两家之间的关系——我的父亲和宋杰的父亲是大学同学，后来毕业之后全都留校工作，再后来单位分房子的时候又作了邻居，因而两家的关系甚是亲密。据说当我们的母亲分别怀上我和宋杰的时候，她们甚至半开玩笑半认真地要为我和宋杰指腹为婚——根据B超的显示，我的母亲怀的是一个男孩，而宋杰的母亲则怀的是一个女孩。

多年以后，当我的母亲微笑着向我讲起这段往事的时候，我不禁目瞪口呆，同时暗暗地在心中思忖道：我靠，好歹也是知识分子家属，怎么也弄这么琼瑶的事儿啊？

然而事世无常，高科技也有犯错误的时候。当宋杰第一声啼哭在产房中嘹亮响起的时候，人们这才发现，一直疑似是个女孩的宋杰竟然是个货真价实、如假包换的男婴。一场阴错阳差之后，双方的父母错过了一场亲上加亲的机会，这让他们显得有些忧伤。

同样是多年以后，已经长大的我拍着宋杰的肩膀，用一种感激的语气说道："感谢上帝临时改变注意吧，你要真是个女的我可怎么活啊？瞅你那模样，长得跟阿米巴原虫似的。"

虽然没能成为金童玉女，但我们还是成了最好的朋友。记得从懂事的时候开始，我和宋杰就整天混在一起，上窜下跳，无恶不作，楞是把一个和平了多少年的大院给折腾得鸡飞狗跳。譬如说，我们扎过高老师的自行车胎，偷过王大爷家的葡萄，还用鞭炮炸过刘老太太家的猫。大院门口收发室的史老头跟我们开玩笑的时候，曾用清扫院子用的皮管子冲了我和宋杰一身水，让我们两人分别感冒了三天。作为回敬，我们在痊愈之后找了两块石头，砸坏了收发室的全部五块玻璃……像这些缺德事，我和宋杰压根就不知道干了多少。于是一时间，找到我们两家门上告状的街坊邻居们简直就是万人空巷、络绎不绝。每个邻居都是一脸苦大仇深的表情，在他们的口中，我和宋杰都变成了十恶不赦的恶棍。其中，自家葡萄架屡遭屠戮的王大爷情绪最为悲愤："除了踢寡妇门，刨绝户坟之外，这俩捣蛋小子啊，基本上已经把所有的缺德事干遍了！"

后来，为了不再让我们跑出去撒野，宋叔叔一咬牙，楞是挤出了一个月的工资给我们买了一台组装FC——时至今日，我们还时常会为宋叔叔当年的这个伟大壮举表示由衷的感谢。

即使是在多年以后的今天，我依然能够清晰地回忆起我们初次与游戏邂逅时的场景。我们的欢乐旅程始于一盘四合一的黄色卡带，那其中包括《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《绿色兵团》和《赤色要塞》四大经典。我还记得，当《魂斗罗》的画面第一次展现在我们眼前的时候，宋杰同志用一句无知的感叹充分表达出了他内心的震撼——"哎，快看啊齐炜，咱俩能控制这动画片里的小人儿跑步开枪呢，简直是太神奇了！"

就这样，自从这台神奇的机器进驻了宋杰家之后，被我们折腾得千疮百孔的大院终于又恢复了久违的和平。在那段大门不出，二门不迈的隐居时光中，我和宋杰终日坐在电视机前奋战着，日出而作，日落而息。神情之专注，恐怕就连坐在灯泡前的爱迪生都要自叹弗如。

半年的放荡时光一晃而过，在与FC耳鬓厮磨的这一百八十多个日日夜夜里，除去一片蔚为大观的欢乐之外，我和宋杰还全都收获了200度的近视，因而双双在鼻梁上架起了厚重的眼镜。

后来在初中的时候，一个叫做董青的漂亮姑娘告诉宋杰说："如果摘掉眼镜的话，你的眼睛看上去还是挺有味道的。说实话，你那个傻乎乎的眼镜实在是太煞风景了，戴上它之后，你的整人都呆了不少。"这番话让情窦初开的宋杰十分忧伤。

然而在董青说出那番话的多年以前，我和宋杰还并没有为了眼镜问题而黯然神伤，因为除此之外，还有其他的事比这更加令我们忧伤——我们都已经年满六周岁，该上学了。

3 八十年代末的某个秋天，我和宋杰一起走进了花山市某小学的大门，从此告别了放浪形骸的似水童年，从此转职成了两名在书山题海中奋力挣扎的命苦学生。

空间逼仄的校园，面无表情的老师，还有难看的女同学……这些都没有让我和宋杰受到太大的打击。真正令我们绝望的事情，是那台记载着我们欢乐的FC被宋叔叔以"影响学习"的理由给收走了，并将它流放到了高高在上的壁橱之中。收藏完毕之后，宋叔叔义正辞严地告诫宋杰说："除了星期天之外，（当时双休日制度还没有实施）只要你敢碰这个机器一下，我就立马打折你的腿！"

宋叔叔原本以为这样的恐吓会起到良好威慑的作用，然而令他万万没有想到的是，他严重地低估了儿子对游戏的依赖，以及为了达到目标，敢于牺牲一切的过人胆识。

在与游戏经历了三天的分居生活之后，宋杰终于有些把持不住了。那一日，他在放学的路上对我说："齐炜，是有个成语叫什么'虎毒不食子'的吧？"

"没错啊，怎么了？"我有些摸不着头脑。

"咳……那你说，我要是真是偷着打游戏被我爸发现了的话，他不会真就舍得打折我的腿吧？"宋杰继续忐忑地问我。

"……这可不好说。"我摇摇头，不敢妄下定论。

我们继续并肩前行，在沉默了一阵子之后，宋杰突然拍一下手，大义凛然地说道："不管那么多了，今天我非玩一次游戏不可！我就不信了，怎么说我也是我爸亲生的，他就真能舍得对我下毒手？"

下了决心之后，我们便迅速行动了起来。我埋伏在宋杰家的窗户根下面放哨，而宋杰先是在一个高凳上垫了一个马扎，而后便踩在这个组合体上面，踮起脚尖去壁橱里拿游戏机。大功告成之后，我们便一起坐在电视前开始了战战兢兢的欢乐旅程——当然，游戏的声音是万万都不能开的，因为我们要提高警惕，以便对门外的任何风吹草动以及可能发生的突然事件（譬如说宋叔叔提前下班）作出及时的反应。

初战告捷之后，尝到了甜头的我们便开始一发不可收拾起来。每天放学之后，我们都会来到宋杰的家中，一起偷偷摸摸地进行一个半小时的游戏时间。在我们父母下班的时间到来之前，我们会迅速收好游戏机，并将一切都归于原位，而后便迅速窜进宋杰的房间中，摆出一副认真写作业的姿态。于是，每次宋叔叔下班回家之后，他都能看到两个认真学习的孩子在端正地坐在书桌前，热火朝天谈论数学题的景象。欣慰之余，宋叔叔还不忘慈祥地叮嘱我们说："连续学习的时间也别太长啊，累了就歇会儿。"

然而我们的幸运并没有持续太长的时间。话说有一日，我们从同学那里借来了一盘《忍者神龟3》的卡带，由于玩得过于投入，到后来竟渐渐



淡忘了时间。直到楼道里响起厚重脚步的时候，我们才猛然清醒过来，手忙脚乱地收拾了战场之后便迅速逃进了宋杰的小屋。未几，宋叔叔归来，在照例关照了我们一番之后，他便准备去厨房做饭了。

惨剧就是在这个时候发生的。

穿过客厅的宋叔叔突然感觉脚下被什么东西咯了一下，他后退一步低下头观瞧，但见地面上横躺着一个长方形的黄色物体，似乎曾在哪里见过。宋叔叔将它从地上拣起，仔细打量半天之后，突然心头一惊——这不是游戏卡带下面保护接触面的那个东西吗？

带着满心的疑惑，宋叔叔返回了宋杰的房间。彼时，两个小屁孩还在为自己已然逃过一劫而暗自窃喜，对于即将到来的大祸，两人均没有丝毫的察觉。宋叔叔一进门，便将手中的东西向宋杰扬了扬，而后平静似水地问道："杰杰，这是什么啊？"

宋杰的脸在瞬间便被吓得惨白，神情之惨淡，宛若多年以后我们在洋馆中见到的丧尸哥哥。

"……这个，这个，我也不知道是什么。"宋杰在低头沉默了几秒钟之后，结结巴巴地回答道。

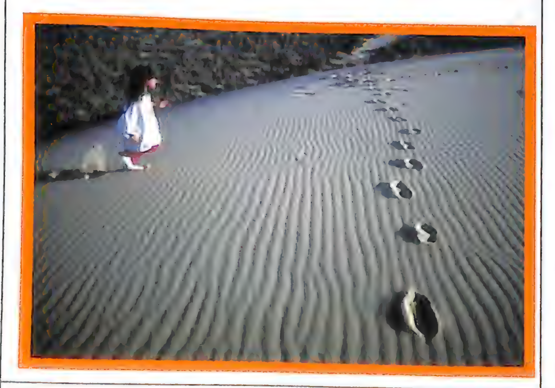
宋叔叔听完之后，脸上先是浮现出了一个神秘的微笑。而后二话不说转身回到客厅，打开壁橱取出了游戏机。宋叔叔用手轻拂机身，发现上面寸尘不沾，并没有长久闲置的迹象；为了进一步得出结论，宋叔叔的手又伸向了机器的电源，结果，那滚烫的变压器就如同一颗火种一般，在瞬间便点燃了宋叔叔心中的熊熊怒火。

宋叔叔缓步走回宋杰的房间，用一种阴郁的神情对我说道："齐炜，你先回家吧，我跟宋杰有点事情说。"

那一日，宋宅中经历了一场暴风骤雨——望子成龙的宋叔叔手持鸡毛掸子，把宋杰追的满世界乱跑。宋杰一面狂奔一面带着哭腔喊着爸爸，我知道错了，我以后一定要好好学习，再也不玩游戏机了，真的真的！

即使在多年以后，每当提起那场惨遭痛打的经历的时候，宋杰依然是一脸心有余悸的表情。他摇摇头，用一种痛心疾首的语气说道："你知道我爸大学的时候学的是什么专业吗？情报学！靠，情报学啊！你说就凭咱当时那点能耐还想跟他老人家耍花招，这不是撞枪口上了吗？"

4 堵得水泄不通的解放路突然有了一丝松动的迹象，宋杰瞅准了机会，一下子掉转车头，把车开到了慢车道之上。宋杰手握方向盘，慢慢悠悠地与自行车并肩前进着，根本就不理会骑车人的怨声载道与异样的眼神。到了前方的十字路口，宋杰打开车窗将头伸出去，跟站在岗上值勤的交警点了点头，交警竟奇迹般地将我们放行，并未追究我们的违章责任。



见我脸上浮现出诧异的表情，宋杰微笑着解释道："这个警察跟我有点私交，我以前帮过他的忙，所以只要是不太大的违章，他都能睁一只眼闭一只眼。"

未几，他又补充道："现在，谁还死抱着个规矩不放啊？一天到晚循规蹈矩的人，不是生活失败者，就是彻头彻尾的大傻冒。"

其实早在多年以前，我们便得出了这个结论。

在我和宋杰读三年级的时候，继棋牌室，录像厅之后，另一个群众喜闻乐见的娱乐场所——游戏厅，开始像雨后的蘑菇一般，在花山的每一条大街小巷、犄角旮旯的地方四处探出头来。起初，在游戏厅中进进出出的大多是不良少年和无业游民，他们沉浸虚拟世界中打打杀杀，以排遣在现实生活中郁郁不得志的愤懑心情。因而，在某些人的眼中，游戏厅也便成了藏污纳垢的容器，堕落滋生的摇篮。

起初，我和宋杰并未对"街机"这个神奇的事物有一个足够的认识。在我们无知的想象中，街机上的游戏应该与FC上的相差不多，因而我们并没必要在它身上耗费我们原本就不富裕零花钱。在这种想法的驱使之下，当我们班著名的小不良少年陈放约我和宋杰一起去游戏厅共享欢娱时光的时候，我们便斩钉截铁地回绝了他的邀请，且理直气壮地反驳道："我家有游戏机，何苦再去游戏厅花那个冤枉钱呢？"

陈放闻听此言之后先是一愣，而后便嘲笑起了我们的无知："游戏厅里的游戏，家里的小游戏机哪能比得了？听说过'快打2代'（后经我们查明，这个所谓的'快打二代'，正是格斗游戏的开山鼻祖之一，Capcom的神作《街霸Ⅱ》）这个游戏，啧啧，那精美的图像！那逼真的打击感！那热血的叫喊！那身临其境、无与伦比的爽快感觉！"一番狂风骤雨般的赞美之词扑面而来，将我和宋杰忽悠得七荤八素的同时，也让我们为之前的无知言论而深感羞愧。

多年以后，连高中都没有考上的陈放找到了一份人尽其才的工作——在某非法传销机构担任了培训讲师——这是题外话，暂且不表。

然而就在我们摩拳擦掌准备进军游戏厅的时候，听风就是雨的本地舆论却成为了我们前进路上一块忧伤的绊脚石。一时间，诸如什么"两青年为筹集游戏资金扎伤六旬老太"，"沉迷游戏产生幻觉，花季少年精神异常"等骇人听闻的新闻标题屡见报端。说实话，无知新闻工作者的恶意中伤对我们来说其实算不了什么，真正要命的是，望子成龙的伟大父亲——某大学情报学高才生宋叔叔竟然有着天天读报的好习惯。终日被游戏厅的负面消息所包围，心中难免会产生芥蒂。于是，某天吃晚饭的时候，宋叔叔突然若有所思地盯着宋杰说道："杰杰啊，我看见现在大街上有好多游戏厅，咱要认真学习，可不能到那里边去啊！"说完之后沉默了一下，紧接着又用一种耐人寻味的语气补充道："你要是不听话……后果你自己心里清楚。"

众所周知，胡萝卜加大棒这种做法，虽然没什么技术含量，然而它却是心理战中百试不爽的战术。由于宋杰早些年里曾经为了游戏而遭受皮肉之苦，因而此次在父亲的威逼利诱之下，他那颗曾经无限向往游戏厅的心，也开始逐渐动摇起来。当我每每鼓励他要坚持自己的信念，不要被威胁所吓倒的时候，他总是把眼皮一翻，有气无力地低声反驳道："你这就叫站着说话不腰疼，反正被抓住以后挨打的也不是你。"

某天上课的时候，我们精神矍铄的班主任也在思想品德课上展开了对游戏的炮轰，说："现在咱们班有的同学，在放学之后不回家，去游戏厅打游戏，又浪费金钱又浪费生命，这些人长大想干吗？啊？当流氓吗？"说话的同时，一道目光直指陈放，让那个平素油嘴滑舌的家伙顿时面若死灰——据江湖传闻，我们班主任在年轻的时候曾经当过红卫兵，而且在当时乃是宣传部门的中坚力量。在她极富煽动力的意识与话语中，似乎去街机厅和当流氓永远都是密不可分的一个整体，换言之，去街机厅就是当流氓的初级阶段。

与此同时，我们的学校的白痴领导们也紧跟批判的时尚潮流，在校园轰轰烈烈地展开了一场唤做"告别游戏厅"的运动。那一天，我们在各个班主任的带领之下，手持签字笔来到操场，并在一面上书着"为了我们的明天，远离游戏厅"的宽阔条幅上签下自己的姓名——多年以后，我从捷克男人米兰·昆德拉的作品中得知，我们学校的这种土鳖行为原来叫做媚俗。然而在当时，我和宋杰却并不关心自己是否正在媚俗，我们在那面大横幅上写下自己名字的时候，一片悲哀的迷雾突然在我们的心底弥漫开来。我们知道从此之后，在我们的生活与街机之间，已经不会再会发生任何的故事了。

那天放学的路上，宋杰双眉紧锁，小声地对我说道："签名的时候，我有一种叛徒的感觉……"

"其实我也有这样的感觉……"我叹了一口气说道。

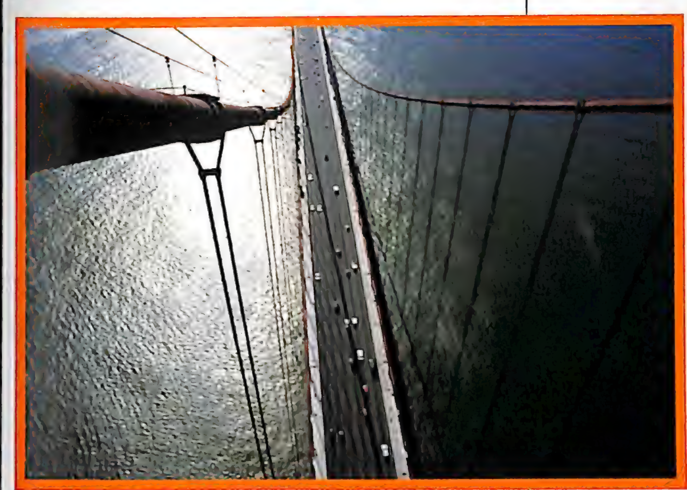
我们在傍晚的大街上面面相觑，愣了半天之后才重新上路，在路过大院附近那家"星云游戏"的时候，我们表情默然，目不斜视，一笑而过。

就这样，我和宋杰的街机生涯还没等开始，便被表情严肃、思想刻板的大人们掐死在了摇篮里。那个时候，在别人眼中，我们是两只言听计从的温顺小绵羊，对于一切命令，我们只有逆来顺受的份。正是这种盲目的服从，使得我们晃晃悠悠、跌跌撞撞的游戏旅程中缺少了街机这一站，造成了无法弥补的缺憾。

很久以后，我和宋杰才突然发现，我们无一例外都是彻头彻尾的大傻冒——只有死板而不懂得变通的人，才会被那些道貌岸然的规训所吓倒。

意识到这一点的时候，我们即将从小学毕业。那一天，我和宋杰在大院门口玩耍的时候突然目瞪口呆地看到，我们那个严厉的班主任，那个口口声声将玩游戏和当流氓视作连体婴儿的中年妇女，正带着她刚上三年级的宝贝儿子，昂首挺胸地迈步走进了"星云游戏"的大门。

那是我们价值观在人生中的第一次崩溃，当时的我们无比失落，感觉自己简直就像一个被生活愚弄的傻X。在那之后的许多年里，我们又接



二连三地连续经历了几场崩溃，而在那个时候，我们已能把这种失败感当成笑料来互相嘲笑对方了——如你所知，悲剧这玩意如果只演一次的话，那还它能被称为悲剧，但如果没皮没脸重复好多次的话，那它就变成闹剧或者是黑色幽默了。在这一点上，我们前辈祥林嫂便是一个典型案例。

5 在一片无限的失落感中，我和宋杰从小学生升级成了初中生。等级的提高为我们带来了新的理想与远大的抱负——我们决定去当流氓。

你知道，由众人眼中有口皆碑的好孩子转变为流氓是有过程的，然而这个过程却可以无比短暂。在小学升初中的那个悠长的暑假中，我和宋杰在一个文艺青年开办的录像厅中先后观看了著名影片《教父》与《牯岭街少年杀人事件》，从此便立志要去当两个酷到极点的流氓。你知道，一旦你下定决心，一门心思努力去干一件事的话，那么便没有不成功的道理。当一名在题海中挣扎的书呆子是这样，当一名游戏达人也是这样，当一名流氓自然还是这样。

当流氓的首要条件，便是要有一颗敢于反抗一切规训，追求自由的心。开学报道的那天，我们那个面似马铃薯的班主任站在讲台上，翻来覆去地告诫我们说：“进了中学，就跟在小学的时候不一样了，你们要把玩心收一收，把一切的精力都放到学习上来。”

我和宋杰相视一笑，一种心照不宣的默契在心中油然而生。我们即将在消失在苦闷的课堂之上，默默地穿过一个个濒临倒闭的街机厅，去到网吧中体验人生的种种美好。

那个时候，花山市的街机产业正处于前所未有的寒冬时期，由于市场饱和、恶性竞争、狂打价格战等不良因素的肆虐，许多风光一时的街机巨子们纷纷倒下，就连我们大院门口那家曾经万人空巷的“星云游戏”都未能幸免。在苦苦地支撑了一阵子之后，终于也忧伤地关门大吉，摇身一变成为了一家袖珍的小超市。

虽然街机厅纷纷倒下，然而苦闷而无所事事的人们却并不会感到落寞，因而他们在离开街机厅之后，又马不停蹄地赶到了一处崭新的精神故乡——网吧。

其实说起来，当时这些所谓的“网吧”实在是名不副实。在这些空间逼仄、光线昏暗、空气污浊的小房间中，压根就找不到传说中Internet的影子。事实上，在这些所谓的“网吧”中，除了玩游戏之外，我们什么都干不了。

那个时候，聚集在网吧之中的几乎全部是游戏狂热者，他们大多数是从街机厅转战而来此地，对电脑基本操作知识的掌握度约等于零。他们对着显示器中的DOS界面念念有词，边看着曰：“C冒号然后回车，按CD，空格，然后输入游戏名，再回车，再按PLAY……哎哟呵，还真有游戏出来哎，牛啊！”

我和宋杰便是这帮人中的一员。

彼时，坐落在我们学校旁边的网吧们统统备有配置高端、系统华丽，光彩照人的机器。老板们拿着扩音器站在木制的桌子上大声吼道：“本店的机器全部配有马马叉一百六十六的塞屁幽，还有3D加速卡和三十二兆的内存，热烈欢迎玩家老爷们下榻……”我与胖子路过它们，然而却并不下榻——配置生猛必然导致价格生猛，对于两个囊中羞涩的十三岁的少年来说，那所谓的MMX166，3D加速卡以及32M内存之类的东西，只是一片片遥不可及的浮云而已。于是我们目不斜视地继续赶路，并最终在遥远的春江路上停下了我们的脚步。虽然说春江路上的网吧配置十分低端，没有3D加速卡的机器无法演算出像次世代一般辉煌壮丽的画面，然而我和宋杰还是义无返顾地拿着微薄的零花钱走进其中，全情投入地享受着属于无产阶级的廉价快乐。

我们就这样快乐地混着，在《大航海时代》、《命令与征服》、《仙剑奇侠传》中尽情挥洒着我们刚刚崭露头角的青春。我本以为，没有什么事情会影响我们和电脑游戏之间干柴烈火的关系，然而事实证明我错了，这个世界上毕竟还有着一些事情是比游戏重要的，譬如说，要命的爱情。

毫无疑问，即使是流氓，也难免会遭遇到一场浩劫一般的爱情。说实话，我压根就不知道宋杰对董青的关注是从什么时候开始的。在我的印象中，那个单眼皮，脸上有着星星点点雀斑的姑娘似乎并没有任何的迷人之处。然而爱情就是这么一个奇怪的东西，爱上了就是爱上了，什么理由都不需要。

总而言之，情窦初开的宋杰同学就这样坠入了情网。从此之后，为了能在每天放学之后陪董青回家，他便毅然决然地抛弃了我们在网吧中的欢娱时光。为此，我曾无数次数落他不应如此重色轻友，为了一场扯淡的早恋而抛弃我们的游戏大业。宋杰每每闻听此言，必会长篇大论地奋起反击道：“重色轻友怎么了？那是男人的本性你懂么，本性！你小子现在这是还没陷进去呢，站着说话不腰疼。等着吧，到时候兴许比我还没出息呢！再说了，我就烦你的这个用词，什么叫早恋啊？罗密欧和那个谁……哦对，和那个叫朱丽叶搞对象的时候不也才十四五岁吗？凭什么他们那就叫伟大的爱情，值得万人歌颂；而我跟董青这就非得叫早恋，老得跟作贼似的偷偷摸摸的啊？那才叫扯淡呢！”

我被宋杰驳得哑口无言，只有干瞪眼的份儿。大爷的，都说男人一旦恋爱智商就自动清零，看来宋杰这厮是个反例。

后来，为了与身为语文课代表的文学爱好者董青同学显得更加般配，宋杰同学便在某天放学之后奔向了新华书店，并斥巨资买下了一大堆世界名著，从此正式由一名流氓加愤青转职成了二手的文学青年。在宋杰成功地转型之后，与他对话便成了一件十分痛苦的事情——这厮一张嘴就是什么“陀思妥耶夫斯基说过……”，闭嘴又是什么“索尔仁尼琴曾经在某某作品中如是写道……”，一大堆跟火车一样长的人名和一大堆晦涩难懂的句子铺面而来，让我晕头转向的同时，恨不得与面前这个疯子同归于尽。

一年半之后，中考前夕，宋杰同志的初恋在毫无征兆地情况下走到了终点，莫名其妙，似乎却又在情理之中。就像一部突然来到BAD ENDING的游戏一般，看似有些出乎意料，然而仔细想来，一切却又是那样的合乎情理。

在与董青分手之后，宋杰似乎在一夜之间便恢复了流氓本色。在距离中考还有半个月的时候，我们又一次结伴来到了网吧之中。时过境迁，在宋杰远离游戏的这两年的时间里，他已经成为了一个被潮流抛弃的边缘人。那些他曾经擅长的游戏早已消失在了网吧的硬盘之上，他只能以一个初学者的名义从头学起。

中考前一天的下午，我和宋杰在一家网吧中大战《星际争霸：母巢之战》，我以摧枯拉朽的姿态连续横扫了他七八局，从而信心大增，并在第二天的清晨，以一种胜利者的姿态走进了中考的考场。

然而神奇教练米卢蒂诺维奇口中的“态度决定一切”也并非是一条真理，虽然在考试的过程中，我一直怀着必胜的信念，然而在领取成绩单的时候，我却被纸上的一个惨淡分数一击必杀，满腹的忧伤顿时一溃千里。

又被生活的黑色幽默折腾了一把，这真令人黯然神伤。

6 上面的那些回忆在我的脑海中断断续续，有许多的细节已经被我遗忘，而我也无法保证一些回忆碎片的真实性。时间就是这样一种神奇东西，它像一条河流一般不停向前流动，加速了我们的遗忘。然而有的往事却不同与此，他在时光的河流中依然冻结成冰，无论经历多久的冲刷与磨砺，它却能始终萦绕在你的心头。也许，这就是所谓的刻骨铭心吧。

在我看来，令人刻骨铭心的事情往往来源于两种情绪——其中一种是幸福，譬如说团聚和相爱；另外一种则是悲伤，譬如说分离与死亡。而停留在我脑海中的，那些有关花山的往事，则大多是这两种情绪的混合体。换言之，就是在幸福之后体验忧伤。

“逝者俱往矣，活下去的人还要好好活下去。”

在我这二十多年的生命历程中，这似乎是我说过的最为严肃，同时也是最为无可奈何的一句话了。

四年之前的那些日子像水一样流走了，然而在漂浮着来苏水气息的病房中，周雨珊那双因痛哭而显得红肿而失神的眼睛，却始终让我无法释怀。

因而，这次我之所以会回到花山，其中大半的原因便是想再去看看她，看看她那双曾经忧伤

蚀骨的眼睛，现在是否已经恢复了昔日的神采。

这也算是一种自我救赎吧。

"快到了。"宋杰说着猛然向右转了一下方向盘，把车开进了一片规模庞大的苏式建筑群。这里是花山市钢铁公司的老宿舍区，那些面目相近、年迈而又略显笨拙的楼房就这样呆呆地戳在地面之上，在阳光的照耀之下，透露出了一股锈迹斑斑的疲态。

我们在一栋楼的门口下车，慢慢地爬了两分钟的楼梯之后，便来到了周雨珊家的门前。我把手伸向蜷缩在墙角的门铃，却始终犹豫着没有按下。我知道，面前的这扇门一旦打开，我便必须要去重新面临那场自己不愿再去回首的往事。

然而我最后还是将自己的手指按了下去，片刻之后，一扇回忆的大门在我面前打开，从其中射出的光芒令我感觉有些眩目。

7 在一个人们惯于忘却的时代里谈论死者，的确是一件困难的事情。因而，在对徐鸣浩的死进行回忆的时候，我始终感到有些难以启齿。让我试着完整地将这个故事讲完吧，它在我内心深处已经停留了太多年，让我感到有些倦了。

新的千年到来的时候，我和宋杰也从初中顺利毕业，并双双来到了花山最为著名的一所高中——花山市实验中学。校如其名，这个所谓的实验中学果然很是实验，其教学体制之神奇，实在令其他的学校高山仰止、望尘莫及。在这个学校中，全部的班级被分成了两类，一类被称为重点班，而另一类则被称为是普通班——虽然这样的做法在其他中学也是司空见惯，然则能将两者的差距做到如此明显的，我们学校也足以算得前无古人，而以后八成也不会有来者了。

在我们学校中，重点班上的学生们学生成绩都出奇的好，他们在每年高考的时候都会创造出极其辉煌的成绩；相比之下，普通班则更像是一个垃圾堆，老师上课的时候照本宣科，而学生们也懒得看书学习。这样一来，眼见得普通班没有前途的校领导们便会将更多的精力放在重点班上，而继续听任普通班放任自流。这样的恶性循环，最终导致了重点班普通班两者之间的差距便越来越大，使得精英者更像精英、而混混则愈发像个混混。

这样一来，如果有人问起你是在哪里读书，而你的回答是"花山实验中学"的话，那么提问者必然会继续追问你究竟是就读于重点班或是普通班。这个时候，如果你的答案是前者，那么提问者便一定会伸出大拇指赞叹道好啊，小伙子，有出息！但你回答若是后者的话，那么提问者八成会尴尬一笑，说上两句诸如什么没关系，好好努力一样会有机会之类的屁话。

虽然花山实验中学在社会上的评价褒贬不一，然而我和宋杰的家人则统统坚信瘦死的骆驼比马大这个普遍真理，因而便以自费生的名义，用一笔价格不菲"学校赞助费"将我们塞进了实验中学的同一个普通班之中——当然，父母的苦心让已经开始懂事的我们感激涕零，在迈入实验中学宏伟校门的那一刹那，我和宋杰立志一定要好好学习，并借此以回报父母的养育之恩。

然而令人遗憾的是，我们的这种热血沸腾的积极心态并没有持续多久。在进入这个前途灰暗、希望渺茫的普通班级之后，我们的热情便逐渐被残酷的现实无情地扑灭了——天天徘徊在一帮不着调的老师和一帮不着调的同学之间，我们的世界观不知不觉便走向了崩溃的边缘。后来，宋杰在一节郁闷异常的物理课之后，终于全面爆发了。他悲愤地拍着我的肩膀，痛心疾首地仰天长啸道："齐炜，你说说，难道咱们的人生就这么完了么！？"

第二天，我和宋杰便开始重新规划起了我们的人生蓝图。在短暂的讨论之后，我们便一致决定要重操旧业，在这个精英与渣滓平衡分布的校园中，心安理得地当起了学生流氓。

趣味相投这事儿，若是说得文雅点儿就叫物以类聚，人以群分；若是说得通俗一些，那就叫鱼找鱼，虾找虾，苍蝇不叮无缝的蛋。基于以上雅俗共赏的理论支持，那么我们与徐鸣浩的结识，也就显得理所当然了。

在说到徐鸣浩之前，还得先说说林树。

在我们这个堕落的班级体，像林树这样热爱学习的人，简直就像动物园中的大熊猫一样稀有。他胖而且矮，厚重的镜片背后透露着一股死气沉沉的目光。记得在开学第一天做自我介绍的时候，林树站在讲台上，低头红脸地小声说道："我出生的时候……嗯，他们都说我五行缺木，所以我爸爸给我起名叫林树——林里便有两个木，树也是木的意思，这样……恩，这样我就有足够多的木头了。"

"我靠，连句完整的话都说不清楚，这哪是缺木啊，分明就是缺心眼啊！"宋杰撇撇嘴，颇有些轻蔑地说道。

虽然我们一万个看不上这个憨乎乎的傻小子，然而我们与他之间的关系却也能说得过去。其一，林树就坐在我们俩的前面，街里街坊的怎么着也得差不多点；其二，林树是我们这个班级中硕果仅存的好学生，因而我们时常会有用的着他的地方——譬如说抄抄他的作业，再譬如说在考试的时候一起合作作个小弊，还譬如说在我们逃课打游戏的时候，让他帮我们在老师面前顶一下等等。正是因为我们在很多地方都要与他并肩战斗，因而从某种程度上来讲，我们和他之间也完全能够以朋友相称。

有一天上课间操的时候，宋杰和我正躲在教室旁的厕所里抽烟。当打火机的光芒刚刚刺穿第一颗烟卷的身体时，林树却不声不响地突然出现在了我们面前。

"怎么了？教导主任过来检查啦？"宋杰紧张地掐灭了手中的烟。

"那到没有，就是我有点事儿想跟你们说说。"林树低着头小声说道。

"有嘛事就说，别老跟个娘们似的。"宋杰不耐烦地摆了摆手，"你说你什么时候能改改你那抹不开的倒霉德行啊，大爷的，害得老子白白损失了一根好烟。"

"其实也没什么，就是……就是我偷偷喜欢上了一个女孩子。"

"呦呦呦，还偷偷，还什么女孩子，你也太纯情了吧小伙子。"宋杰一脸坏笑地拍了拍他的肩膀。"说吧，看上谁啦？"

"那个什么，她……我听说她好像叫周雨珊，长得可好看呢。"林树摸了摸鼻子，而后又补充道："我觉得，嗯……她就是我的女神。"

"行了，别说了！"我急忙打断了林树的话，"先别忙着抒情，你就说你到底想干吗吧。"

"我是想……呃，你们能不能帮帮我，帮我跟她说说，说我想跟她认识一下。"林树的脸开始红了。

"靠！"宋杰闻言一脸哭笑不得的表情，"这事你找我们有什么用啊，我们跟她又不熟。"

"可是……可是我只有你们这两个朋友啊。"林树低头小声说道，"我实在不知道该找谁帮忙了。"

我和宋杰面面相觑，也许是"朋友"这个字眼打动了我们吧。总而言之，我们答应了林树的请求，尽力去成全这个可怜孩子的爱情梦想。

我们厚着脸皮，像《心跳回忆》中的好雄同志一样四处打探着周雨珊的信息，功夫不负有心人，不久之后，我们便掌握了这个姑娘的一手资料——周雨珊，就读于花山实验中学高一五班（注：重点班），学习成绩优异，乃是班级中冲击



清华北大的有力人选。面容姣好，身材无敌，乃是众多男生目光中的焦点（而且据说连年轻男老师上课的时候，都忍不住要往她那里多看上两眼）。总而言之一句话，这姑娘几乎是完美无缺的，俨然就是一个藤绮诗织的真人版。

以上的这些情况已经足够让我和宋杰崩溃了，然而更加令人绝望的是，我们听说周雨珊似乎已经是个有主的人了。

虽然在平日里，我和宋杰总是把"名花虽有主，我来松松土。"或者"挖墙脚是一个优秀男人所应具备的基本素养。"这样的句子挂在嘴边，然而面对这样的局面，我们显然已经无能为力了。

我们原本打算放弃，然而每当面对林树期盼的眼神的时候，我们却总是不忍心把"算了吧，你没戏。"这样残忍的句子说出来。

唉，都是善良惹得祸啊。

"豁出去了，咱就跟她说说不就完了么，这有什么啊？"某天躲在厕所里抽烟的时候，宋杰长叹一声对我说道，"这又不是咱们自己追姑娘，就算是被拒绝了咱也不丢人啊。"

"那，咱就试试。"我点了点头。

我们的计划是这样的：我和宋杰会在某天放学之后守候在校门之外，之后当周雨珊来到我们面前的时候，我们便会齐声吹一声口哨来引起她的注意，而后便一齐冲上前去，饱含深情地向她诉说羞涩少年林树同学的爱慕之情。

然而出乎我们意料的是，关于这次行动，我们只猜中了开头，却没能猜中结局。那一天，我们刚刚向周雨珊吹出了口哨，一个十分粗犷的英俊男人便从她背后闪了出来。这个肌肉发达如同桑吉尔夫的男人来到了我们面前，用一种极不友善的语气向我们发出了诘问："你们想干什么？"

我们被这个半路杀出的程咬金吓了一跳，一时间全部沉默了下来。

见我们一言不发，肌肉男便继续说道："我警告你们，以后别在打她的主意，否则的话……"

"否则？否则你想怎么着啊？"宋杰冷笑着打断了陌生肌肉男的警告。

"哦？"肌肉男挑了挑眉毛，"你还真想知道答案么？"

"拭目以待。"宋杰似乎也被面前这个不速之客的桀骜话语给激怒了。

"那好，咱什么都甭说了。你要是有种的话，十分钟以后咱们在小平台上见。"肌肉男平静地对宋杰说道。

"行，谁不去谁是孙子。"宋杰耸了耸肩，摆出了一副奉陪到底的姿态。

"你别这样。"意识到情况不妙的周雨珊匆匆来到我们面前，拉住了肌肉男的袖子说道，"他们不是……"

"行了！"肌肉男一把甩开了周雨珊的手，"我一猜你到最后就得心软，这次我说什么也不能依着你了。"

"在一边看着就行，这次不用你动手。"宋杰对我说道，"我今天还真就得跟这小子飙上了！"

"真不用我帮忙？"我问他。

"不用。"他毫不犹豫地摇了摇头。

十分钟之后，音乐教室内荒芜的小平台上，两个男人平静地对视着，时光在那刻似乎是凝固



了下来。陌生肌肉男的目光十分威严，似乎有一种居高临下的骄傲感；而宋杰的目光虽然还是像平时那样懒洋洋的，但在与肌肉男的严肃对视中却丝毫不落下风。我端坐在平台的一角，以一个边缘人的视角注视着这场即将开始的战斗——当然，如果宋杰一旦在这场战斗中处于劣势的话，那我必然会毫不犹豫地冲上前去跟那个肌肉男死磕到底。你不能说这是一场不公平的战斗，因为我和宋杰之间早已有过约定。那便是无论在何时，我们都要荣辱与共。

在那场惊心动魄的真人快打中，我已经记不得究竟是谁先开始动手的了。我只记得，我似乎从来都不曾见到这样一场势均力敌的苦战，直到日暮降临的时候，他们依然没有分出胜负。我看的出，气喘吁吁的他们，似乎都已经筋疲力尽了。

他们终于停手了，宋杰一拳打中了陌生的肌肉男的鼻子，而自己的小肚子上也重重地挨了一下。这一次，他们谁都不再动了，陌生的肌肉男盯着宋杰，眼神有些发愣。呆立了半晌之后，他用右手抹了一把流淌不止的鼻血，而后默默地转过了身，向着小平台边缘的扶梯走了过去。我们没有去追他，于是那个步履蹒跚的背影便消失在了我们的视线之中。

"兄弟，死心吧。"宋杰站在傍晚的IC卡电话机前给林树打了个电话，"人家已经有了护花使者了。"

这场风波过去三天之后，我们和宋杰躲在厕所中抽烟的时候，那个陌生的肌肉男又一次突然出现在了我们面前。我们本以为他是来寻仇的，然而令我们吃惊的是，他竟然向我们伸出了手，微笑着对我们说到："我叫徐鸣浩。"

我们面面相觑地犹豫了几秒钟，而后走到他的面前，与那只壮硕的大手依次相握。

那一天的午饭时间，我们坐在一家小面馆中一起吃了顿饭。席间，徐鸣浩向我们详细地介绍了这场误会的来龙去脉，他说："周雨珊跟我说过，最近总有两个小混混在放学的路上骚扰她——哎，当然，这说的不是你们啊，都是误会。所以那天下午，我就要当个护花使者送她回家。谁知道刚一出校门，就看见你俩冲他吹口哨，结果我一冲动，不问青红皂白就冲出来了。虽然那天她跟我说那俩混混不是你们，可是我说什么也不信……嘿，实在是对不住了啊，哥们儿。"

"没事，将心比心，这事儿要是换了我的话，我也绝对得动手！"宋杰伸出手去拍了拍徐鸣浩的肩膀——这是一个意义重大的讯号，因为宋杰只有在面对朋友的时候，才会去拍对方的肩膀。

"行，哥们，够豁达！"徐鸣浩也乐了。

"那两个骚扰周雨珊的流氓呢，现在找到了么？"我插嘴问道。

"嗯，昨天下午碰上的。"徐鸣浩骄傲地把手中的筷子一挥，"俩人瘦得都跟索马里饥儿似的，我几拳上去俩人就全趴下了。"

"恩，你那拳头是挺牛X的，上回你往我小肚子上揍的那拳，到现在都还隐隐作痛啊！"宋杰捂着肚子，故意摆出了一个夸张的痛苦表情。

"你冲我鼻子上来的那一下也不轻啊。"徐鸣浩笑着说，"好家伙，我用了整一卷卫生纸才把血给止住。你这个，简直就是铁拳啊！"

"那是，我外号就叫三岛平八膨胀版。"宋杰拍了拍自己肥肉充盈的肚皮。

"哎……你也玩《铁拳》？"徐鸣浩露出了一副好奇的表情，"打的怎么样？"

"实话实说，非常一般，暑假的时候借同学的PS玩过3代，断断续续地打了一个假期，但隐藏人物始终也没打出来几个。"

"没事，咱哪天一起去挑一把吧。"遇到知音的徐鸣浩兴奋地说道，"我们班那帮人除了学习，什么都不会，我这半年了都没找着过一个有共同语言的，都快憋死了。"

"没问题。"宋杰点点头，"但你知道学校附近哪有能打《铁拳》的地方么？"

"这你就放心吧，我打小就在学校这一片儿长起来的，这周围的环境我简直是熟透了。"徐鸣浩自信地说，"要不这样，今天下午放学以后你们来五班找我，我领你们去一个地方。"

那天下午放学之后，我们走在徐鸣浩和周雨珊这对小情侣的身旁，在学校周围迷宫一般的破败小胡同里七拐八拐地绕了一大圈之后，最后终于在一家没有挂招牌的，低调的小房间前停下了脚步。

"就是这里了，进去吧。"徐鸣浩把头一扬，"别看这里不怎么起眼，但确实能称得上是败絮其外，金玉其中。"

"优秀的男人都注重内涵。"宋杰笑着接了一句，而后便率先踏入了无名小店的大门。

8 自从那天之后，我们便和徐鸣浩成为了亲密无间的好朋友。整整一年的时间里，我们经常混在一起，一起吃饭，一起喝酒，还一起出手痛揍过骚扰周雨珊的小流氓……当然，在这些鸡零狗碎的青春往事中，我们干得最多的还是一起逃课去无名的小游戏店中打游戏，在无名小店中，获得快乐的成本十分低廉，PS和土星两块钱一个钟头，而在当时还算是珍稀机种的PS2也只要五块便可。对于几个囊中羞涩的高中生来说，这里俨然就是一个快乐的乌托邦。

高二那一年，为了能够更紧密地混在一起，我们便在文理分班的时候统统选择了文科，从此便生活在了同一个班级的屋檐下。

我们原本以为，这样快乐而亲密的状态会一直持续下去，然而谁都没有想到，生活在却又给我们开了一个巨大的玩笑——仅仅在一年之后，我们便永远地分离了。

9 悲剧的起源，是在高三的一节飞沙走石的数学课上。

那一天的下午，我们班教学质量最高，也是最受我们尊敬的数学老师突然生了病住了院，为



了不影响教学进度，高三教学组便匆忙给我们发来了一个叫刘志的代课老师。

这个叫刘志的老师乃是花山实验中学的一道奇特的风景线，虽然说花山中学的普通班中充斥着各式各样不着调的老师，然而能把不着调演绎得如此夸张的人，在学校这方圆几百米内，刘老师恐怕还是难寻对手。

那天刚一上课，刘志便兴致勃勃地吹嘘起了他所谓的"光辉事迹"，诸如他在曾在许多权威的数学杂志上发表了多少文章啦，哪一年的高考题就是从他文章中的思路中总结出来的啦，还有他教出来的学生是怎样一副桃李满天下的盛景之类的云云，俨然就是一副纯种土鳖的嘴脸。

在一番昏天暗地的吹嘘之后，刘志才意犹未尽地摊开教案准备讲课。在那天的课上，他为我们讲了一道十分通俗的三角函数习题。令人感到奇怪的是，他用了一种极其古怪的方法来解题，结果把那道本来并不算难的题目搞的极其复杂，数次险些把自己都给绕进去。我们在讲台底下听得纷纷崩溃，许多人开始趁机趴在桌子上补充前一夜不足的睡眠。于是放眼望去，教室里俨然是一副一马平川的景象。

刘志足足用了二十多分钟才跌跌撞撞地将那道题目讲完，之后他先是长长地出了一口气，而后便用一种骄傲的语气对我们说道："同学们，这种方法是我自己想出来的，市面上任何一种参考书上都没有，你们看看，这对你们是不是很有启发啊？"

教室里顿时鸦雀无声，在我的记忆中，我们这个文科班自从成立以来，似乎还不曾如此团结过。

"弱智。"我听见坐在最后一排的徐鸣浩如是嘟囔了一句，我想，他根本就没有想到，那一声他自认为语气甚微的自言自语，在静寂的教室中竟会显得如此的嘹亮。在这个尴尬的场合下，这个极具人身攻击色彩的词语就那样不慌不忙地钻进了刘志的耳朵。

"这……这是，谁说的？"在听到赤裸裸的讽刺之后，刘志的脸上浮现出了一副不可思议的表情，仿佛是卡夫卡笔下可怜的格里高尔，在某天早晨醒来的时候发现自己变成了一只甲虫那样的惊愕。

教室中依然鸦雀无声。

"这到底是谁说的？"刘志一拍桌子怒吼道，苍白的太监脸上灌满了愤怒的血液，"说？谁说的？要是不说的话，你们这个班就都别想有好日子过！现在的学生这都什么德行啊？都说你们是垮掉的一代，我看一点儿都没错……"

在刘志一大通令人恶心的长篇大论之后，我们看到徐鸣浩面带鄙夷地举起了自己的右手。

毫无悬念地，徐鸣浩被刘志以"好好反省一下"的名义轰出了教室，他离开的时候，背影里依然透露着一股与生俱来的骄傲之情。

在徐鸣浩跨出教室后门的那一刹那，坐在我身边的宋杰突然动了一动，似乎是像要跟随徐鸣浩一起离开这个扯淡的课堂。然而，他在短暂地犹豫了一下之后，最终并没有追出去。

一个月之后，当宋杰即将离开花山实验中学的时候，他语气伤感地对我说道："如果那一次，我能预知到徐鸣浩在离开教室后会发生什么的话，我绝对会不顾一切地追出去的……"

那一天下了晚自习之后，我和宋杰并没有看到徐鸣浩返回教室来拿他的书包。当时，我们并没有对这个细节引起足够的重视，只是收拾了各自的东西便准备一道回家了。我们走出教室的时候，周雨珊跑来向我们询问徐鸣浩的去向，我说他大概还在无名的游戏小店吧，而宋杰点点头表示同意。

"我们跟你一起去找他吧。"宋杰对周雨珊说。

"别了。"周雨珊摇摇头说，"你们应该了解他，别看他平时咋咋呼呼的，但实际上他是一个喜欢静的人。在心情不好的时候，他总是希望周围的人越少越好。"

"也好。"宋杰笑着点了点头，"就让你们俩人单独享受一下二人时光吧。"

后来，我们曾无数次为我们的决定感到后悔——如果那一天，我们能跟周雨珊一起去寻找徐鸣浩的话，那么后面的那些事也许就不会再发生了。然而遗憾的是，我们的生命并不是一场巨大的RPG，没有了S/L大法的生活，也便没有了使用"如果"这个词组的权利。

第二天，徐鸣浩并没有出现在课堂之上，而他的书包也依然歪七扭八地摊倒在座位上，与昨天晚上的状态并无区别。下课之后，我们一起去五班找周雨珊，然而她的同学却告诉我们，她今天同样也没有出现在学校之中。这个回答让我们不禁担心起来：他们莫不是真的出了什么事？

令人悲哀的是，我们猜想变成了现实。两天之后，我和宋杰提着沉重的水果，来到了花山市中心医院的住院部去看望周雨珊。周雨珊语气悲怆的讲述就像她母亲水果刀下的苹果皮一般断断续续。"那天放学之后，我在那家小游戏店中找到了他。"她说，"而后，他骑车带我回家，在回家的路上，一辆汽车……"

在关键时刻，周雨珊泣不成声的眼泪淹没了她接下来的叙述。你知道，强迫一个人进行痛苦的回忆是一件残忍的事情，于是在简单地安慰了她几句之后，我们便黯然地离开了那间弥漫着伤感气息的病房。

我们心中的悲痛很快便转化成为了悲愤，而这次惊天动地的转变，正是拜我们那个混蛋校长的扯淡言论所赐。

在这场传遍了全校的悲剧发生之后，我们的校长决口不提肇事者的责任，只是一口咬定是电子游戏让徐鸣浩精神恍惚，从而才导致了悲剧的发生。为此，这个老东西还组织全校师生在操场上召开了一次针对游戏的批判大会——很显然，这个老东西是想利用这场悲剧来告诫学生们远离游戏。这样的做法对于一个教育者来说，也许是无可厚非。然而我们逝去的朋友又该怎么办呢？那个混蛋校长有什么权利去篡改他的死因，而让他成为主流教育之路的一个牺牲品呢？

批判大会召开的那一天，那个道貌岸然的老家伙站在操场的主席台上，以一种满腔热血的姿态振臂高呼道："同学们，徐鸣浩的悲剧应该让我们警醒了。珍惜自己的生命，远离电子游戏这个害人的东西吧！"

我站在绿草茵茵的操场上，头顶的太阳凶猛异常，将我烤得眼前一阵阵发黑。那个时候，我很想冲上主席台把那个老秃子一拳打倒在地，然后就像《局外人》中的默尔索一样，把我如此癫狂的举动归罪于阳光的凶猛。

我回头看了看站在我身后的宋杰，发现他的双眼中依然闪烁着慵懒的神色，脸上的表情平静似水。看样子，在面对着高高在上的校长的时候，他似乎也是无能为力。

我们的校长站在台上，继续不知疲倦地进行着他扯淡的演讲。似乎是经历了一个世纪那么久的时间，那个老东西才用一句振聋发聩的问题结束了他的发言：

"同学们，游戏是害死徐鸣浩的凶手，难道，你们还想和一个凶手继续纠缠在一起吗？"

在校长话音落下的那一刻，谁都没有注意到，站在我身后一直是一副懒洋洋模样的宋杰，此时却突然从整齐的队伍中跳了出来，在操场上响起的稀稀拉拉的掌声中，飞一般地冲向了主席台。

那个时候，穿着红色校服冲向主席台的他，就像拼尽全力撞向OMEGA的文森特一般，周身上下都弥漫着一股悲壮的气息。

宋杰像头敏捷的豹子一般扑向了端坐在主席台上的校长，他的拳头，那个曾经揍断过不少人的鼻梁、也曾将徐鸣浩的鼻子打出鲜血的铁拳，像雨点一般落在了校长的身上。那时候，台上台下的师生都被眼前的这一幕惊呆了，一时间，台上台下的所有人都显得是那样的不知所措，鸦雀无声的操场之上，只有校长的惨叫声在空气中轻浮地回荡着。

大约几秒钟之后，站在主席台上的校领导们率先反映了过来，他们纷纷上前抱住了宋杰的身体，并将他从校长身上拉了起来。被众人拖住的宋杰依然像一头愤怒的公牛一般，指着狼狈不堪的校长破口大骂，那一刻，那副无所谓的表情在他脸上一扫而空，取而代之的，是一种让人感到陌生而胆寒的凶狠与暴戾。

在那个危急的时刻，我曾经想过要冲到主席台上去帮助孤立无援的宋杰。然而在这种想法即将转化成为行动的瞬间，我那该死的理智却阻挠

了我的冲动，让我无论如何都无法迈开我的双腿。

我曾经认为，我是一个能够为了朋友而牺牲一切的血性汉子。然而当真正的考验来临的时候，我却悲哀地发现，自己所拥有的，只是一个无比懦弱的灵魂。

多年以后，我和女友一起坐在学校的小影院中观看了罗宾·威廉姆斯主演的影片《死亡诗社》。在影片的最后一幕，当被辞退的基廷老师即将离开学校的时候，死亡诗社中最为胆小的成员托德却不顾学监的怒喝，毅然从站到了课桌之上，高声朗诵出了惠特曼的诗句："哦，船长，我的船长！"

在这样惊心动魄的震撼面前，我只有无地自容的份儿。有谁能告诉我，我曾经一直引以为豪的勇气，在四年前的那一刻，究竟去了哪里？

风波发生后的第二天，宋杰便领到了一张退学处分。那一天，隔壁宋叔叔的责骂声始终回荡在楼道的走廊中，我想象着宋杰低头不语时的倔强，心如刀割。不久之后，我的父母被调到了省城工作，而我也将随他们离开花山。曾经相约永不分离的三个朋友，如今却走到了生离死别，天各一方的忧伤境地，而这，也就是所谓的生活吧。

临行那天，我带着满心的愧疚去向宋杰告别。

"那天，我本应该和你一起冲上去的。"我低着头说，"可在关键的时候，我却犹豫了……我不配作你的朋友。"

"别这么说。"宋杰挤出了一个疲惫的笑容，"这事搁谁身上都得犹豫。"

"那，你接下来打算怎么办？"我问他。

"还能怎么办呢？"宋杰笑笑，"在社会上瞎混上几年吧，要么成为大款，要么就继续混下去。"

"恩，保重。"我说。

"你也保重。"他说，然后拍了拍我的肩膀。

10 在离开花山的半年之后，我考上了省城的一所普通大学，并在那之后的时光里，逐渐退化成了一个面目模糊、表情麻木的普通大学生，终日在教室、食堂和寝室之间三点一线地穿梭着，生活单调得就像一杯白开水。其实，班里的同学们曾经多次邀我随他们一起去学校附近的网吧或者PS2店尽享欢娱时光，而我却总是会以各种理由婉言谢绝。

因为害怕回忆起在花山时，那段铿锵三人行的黄金时光。

离开花山的四年里，我和宋杰依然保持着联系。起初，他在花山的各大高校中兜售盗版游戏；半年过后，他又跑到花山某家电玩店里去打了几个月的零工；后来，他和几个朋友凑钱买下了一台服务器，并为某个网络游戏架起了私服——这个举动让他尝到了甜头，仅仅一年过去，便有六位数的利润流到了他的手中。再后来，用这些钱开办了花山市规模最大、同时也是最为正规的一家游戏专卖店。有着早些年在游戏店打工的经验，再加上一颗善于经营的商业头脑，宋杰的店铺便迅速地红火了起来，据说生意兴隆，日进斗金。

在这四年里，宋杰的事业始终没有远离游戏，因为在有人诋毁他死去的朋友、诋毁他所热爱的游戏的时候，他没有忍气吞声，而是勇敢地站了出来。那是他生命中最为辉煌的一次举动，那个时刻，他想将它永远地铭记。

是的，四年过去了，我终于鼓起勇气，再一次面对起了那双美丽的眼睛。我们坐在周雨珊的家中和她聊天，我们聊了那些我曾经试图去刻意遗忘的往事，也聊了我们在分离之后彼此的生活。出乎我意料的是，那些已经逝去的往事并没有让我感到十分难堪，即使是在谈起那场令我羞愧了多年的批判会事件时，我竟然也是心如止水，在平和的心态中回顾了我当时全部的心路历程。

看来，直面自己过去的时候，也并非是我想的那样艰难。

"在最初的一段时间里，我始终无法走出悲伤的影子。然而在后来，我开始渐渐理解了你对我说的那句话。"周雨珊若有所思地说道，"逝者已去，活下去的人还要好好活下去。"

她的话让我心头突然一亮。

日暮黄昏的时候，我和宋杰起身告辞，周雨珊送我们下了楼。这个时候我突然发现，那些在白天看来是如此不堪的楼群，现在却有了脱胎换骨的变化。它们骄傲地挺立在夕阳的余晖中，周身上下都散发着柔和的、令人陶醉的淡金色光芒，美丽得几乎令我不知所措。

"还记得徐鸣浩给咱们讲过的那个故事吗？阳光不锈的故事。"我微笑着说，"说个是有个诗人乘车经过一个陌生的城市，透过车窗，无意间看到一块招牌上方的几个大字：阳光不锈。诗人被这个极有韵味的名字震撼了，并惊叹于这个城市品位的高雅……然而车再往前行，他却又发现了被树挡着的另外的几个字：原来那块招牌上写的是'阳光不锈钢公司'，这个发现令那个诗人顿时崩溃……"

我望着宋杰和周雨珊的笑容，心中突然感到了一种久违的轻松。是啊，在花山这个美丽的城市中，既然有着那么多快乐的往事可以回忆，那我又何必非要抓住那些苦痛的回忆不肯放手呢？"阳光不锈"已经有着足够美丽，而我又何必为了苛求完整性，非要在这个诗意的词语背后加上几个字节，把它变成"阳光不锈钢公司"这样一个大煞风景的名字呢？

夜幕降临，我和宋杰飞驰过一条条华灯初上的街道，透过车窗，我注视着这座充满回忆的城市，发现它竟然是如此的美丽。我们的车在实验中学附近的一个十字路口处遭遇了红灯，在等待通行的同时，我无比真诚地对宋杰说了一句："对不起。"

"还是为四年前那件事么？"宋杰拍了拍我的肩膀，"别再把它放在心上了，何必要作一个背负着太多沉重回忆的人呢？你又不是悲情RPG中的男主角。"

"……你说的对。"沉默了一会儿之后，我点了点头，"在几个钟头之前，我感觉自己就像是《再临之子》中的克劳德一样，迷失在记忆的迷宫之中无法自拔。然而现在，我感觉已经好多了……呃，就像是影片末尾的所艾丽丝说的那样，我真的已经没事了。"

宋杰微笑着点了点头，而后，小时候那种招牌式的坏笑又浮现在了他的脸上，他嬉皮笑脸地说道："还把自己比喻成克劳德，哎哟哥哥，你还真是自信啊，瞅你那模样，长得跟头海狸鼠似的。"

我先是一愣，而后便会心地笑了起来。

"行啊胖子，学会反击了啊。"我一把掐住了宋杰的脖子，"怎么几年没见，你小子也这么贫啦？"

"废话，这不都跟你学的么……哎哎，大哥你别闹了，一会儿警察看见该罚钱了……哎，亲哥，我错了还不成么，一会儿我请你吃饭……"

我们就这样在绿灯亮起的路口打闹着，听任后面催促的喇叭声响成了一片海洋。在这个命运交叉的十字路口上，没有人告诉我徐鸣浩消失的方向。然而我坚信，在今后漫长的时光中，我已不会再度迷茫。



无敌于道

这是最好的时代…这是最坏的时代…

john cage

Open

我是在浪费时间。

陈永仁从身后的货架上拿下一筒纸巾，捏着末端在手掌绕了两圈然后扯断，展开，摘下眼镜，把纸巾铺在脸上用力地擦拭鼻梁上的油脂和汗水。川南四月的天气就如同《真·三国无双4》中水镜先生的推荐评级般变幻莫测无迹可循，昨晚回家时双手还笼在袖中，今日却只想着早该把头发剪短。被蒸烤得眼涩鼻热的陈永仁把纸巾揉成一团，随手抛向堆满了鲜橙多纸盒和光盘薄膜袋封口的废纸篓，心里盘算着待会儿是去便民超市买大瓶装的统一绿茶，还是喊街边树阴下摆烟摊的小贩拿瓶冰镇过的果粒橙进来。

我是在浪费时间！

陈永仁靠着货柜心不在焉地看着门外的景象，暖春的阳光像融化的黄油般铺洒在街道上，与闹市区独有的烟尘搅拌在一起，眼前的一切都变得轮廓朦胧色彩模糊，仿佛置身西域古镇。棱角分明质地坚硬的柜沿犹如督战队的刺刀顶着他的脊梁，使得他不得不依靠肘部来支撑腰部以上的重量而无法像美国西部片里的枪手那样把双手插进裤兜摆出一副傲慢嚣张的姿态来。或许我也应该像傻强那样从铝合金玻璃柜台里拿只小神游SP出来遮挡那些垂涎欲滴却又囊中羞涩的顾客询问的目光，陈永仁的脑袋边随着门外一位露背细腰翘臀长腿女郎的步伐而摆动边摇匀脑细胞以便更刻薄地嘲笑他的衣食父母们，毫无疑问，漆黑如墨的塑料面板肯定比牛奶瓶底和冷漠眼神更加管用，但是我不喜欢掌机，一台PSP比条石青砖更容易让我入睡，哪怕里面塞满了高树玛莉娅的最新影片。

我是在浪费时间……

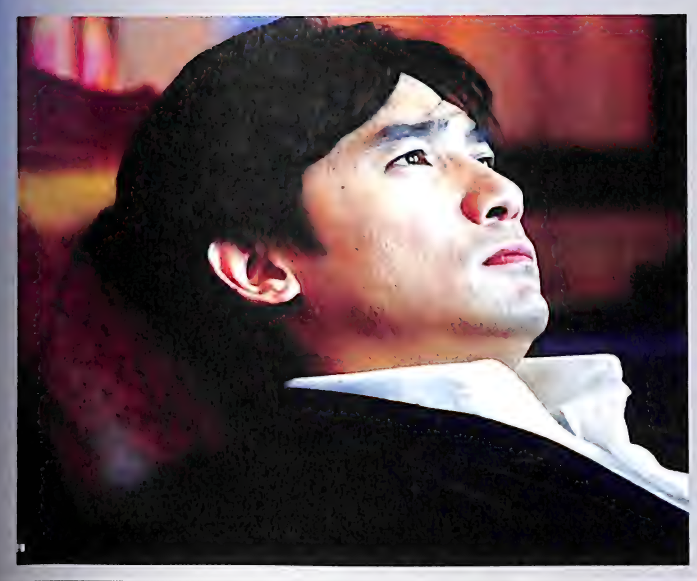
陈永仁把最后一滴绿茶倒进嘴里，想象着茶水接触舌苔时发出的滋然轻响，犹如殖民卫星的碎片在大气层中灰飞烟灭。我想喝冰镇龙眼银耳莲子羹，他郁闷地想道，见鬼，最近的糖水店离这里最少有五百米。我还要赶在书店九点钟关门前把家里那本《蝴蝶的尖叫》翻完，最起码看完其中的擦边球描写；我迫不及待地想把从楼下音像区搜刮来的《美国精神病人》、《教室别恋》和《康斯坦丁》连夜看完；我要泡网吧逛论坛翻攻略看笔战和任亲索饭唇枪舌剑与美女玩家视频聊天；我要逛街购物顺道调戏青春靓丽身材劲爆声音甜美的导购小姐，我要锻炼健身燃烧脂肪挥洒豪情肆意消耗自来水和天然气；我要坐在滨江路嫩柳轻摇微风拂面的露天茶园里喝着刚沏的茉莉花茶翻阅最新的《21世纪经济报道》和《三联生活周刊》；我要乘坐慢速行驶的旅游巴士绕城一周尽览这座川南酒城的衰败与繁华；我要和狐朋狗友聚餐拼酒唱K打街机到凌晨然后互相搀扶着去保健城洗桑拿作肾经推拿并委婉拒绝违反法律的特殊服务以彰显浩然正气；我要回老家看外公外婆祖父祖母陪他们买菜做饭抹桌扫地洗碗筷搬桌椅为他们揉肩捶背擦身洗脚听他们翻来覆去地念叨家常琐事……我想要一个身体健全心智成熟对生活充满热情对未来满怀憧憬的24岁中国籍男子应当拥有和追求的一切，而不是像现在这样整天面对着一堆盗版光盘烧录卡带翻新原柄记忆卡变压器导电膜橡胶垫立置架方向盘。更何况……

陈永仁嘴角浮起一丝嘲讽的笑意："更何况我早已得到了我想要的一切。"

他如释重负地挺起身来，径直朝柜台左侧的出口走去，经过傻强身边时，伸手拍了拍他的脑袋，"让一让"。低首苦战《最终幻想1+2》的少年仰起头来，却只能看到宽厚的下巴和深邃的鼻孔，他嘴里嘟哝着——也不知是答应还是抱怨——把两腿朝一旁侧了侧，也不管让出的空间是否足以让陈永仁通过，就把脑袋垂下去了。心情舒畅的陈永仁像一只弹性极佳的斯柏丁篮球从傻强身边一跃而过，跑出柜台，绕过拐角，朝着通往音像部的楼梯跑去。在楼梯上他遇到了音像部的负责人，一位《红侠乔伊》的狂热玩家兼《风姿物语》的忠实读者，因为与陈永仁兴趣相投，所以相处得还算融洽。"Good Morning。"陈永仁热情地问候道。"呃…早…Goo……"对方显然缺乏心理准备。"And if I don't see you for the rest of the day, Good Afternoon, Good Evening and Good Night。"陈永仁挤出金凯瑞招牌式的笑容，亲切地拍打对方的肩膀，然后继续朝韩琛的办公室走去。"The Truman Show……Yes, It's just a show. Now, It's time for the show to be over. Right? My dear boss."

韩琛的办公室远不如他的店铺光鲜整洁，阴暗、潮湿、憋闷、狭窄、陈旧、杂乱，堪称恶劣办公环境的典范。事实上如果没有那张宽大笨重的组合式办公桌和散布其上的电话、笔墨、传真





机和票据账本，寻找厕所的顾客或许会把这里当成储存间吧。办公室如此寒碜，倒不能完全归咎于韩琛的吝啬，正如黑帮大佬很少亲自带队抢地盘那样，在市中心拥有两家音像分店的韩琛在每家店里滞留的时间基本上不会超过两小时。“每天只呆两小时的房间确实没必要花钱来装修，还不如把这些钱用来打点工商文化税务质监的各路官员。”虽然韩琛没亲口说过这番话，但陈永仁在和傻强还有泰国佬讨论这个话题时都得出相似的结论。而当陈永仁跨进这家办公室时，韩琛正和泰国佬谈论着什么。正对着门的他一看到陈永仁就摆手示意泰国佬闭嘴，然后往皮转椅上一仰，问道：“有什么事吗？”

“还不信任我吗？”陈永仁揣在裤兜里的右手轻轻抚摩着钱包，犹如擦拭光盘读取面的灰尘，那夹层里装着他前些日才整理出的最新资料。“疑人不用，用人不疑呀老板。”他心中窃笑神情忧伤：“我刚接到老爸的电话，说教授预约好了，我得去趟成都，可能要耽搁一个星期。”正端着茶杯喝水的泰国佬陡然转过脸来，惊疑不定的目光在陈永仁脸上打转。“你不是巴不得我走吗？我倒是很想知道你打算找谁来顶这个缺，那个试用期还没过两天就被你赶走的New Guy吗？”陈永仁竭力忍住笑意，但是右手食指和中指却不停地敲击钱包，仿佛擂起了迎春太鼓。“大概什么时候走？”韩琛坐直身子，双手合握放在桌面上，盯着陈永仁问道。“明天。”陈永仁平静地回答。

对不起，我是卧底。

Part 1

“前几天你在电话里说打算把工作辞掉，和倪永孝合伙开家音像电玩店？就像韩琛那样？”陈永仁翘着二郎腿，十指交叉放在大腿上，两根食指有节奏地敲打着手背。正午的光照强烈，使得他半边脸呈现近乎病态的白皙。

“是这样的……”陷在藤椅中的黑影合上那本封面上写着“兽血沸腾”的意淫小说，抬首答道：“他那家游戏店做到今天这个地步已经是极限了。店里只有他一个人，他老妈和他女朋友，一是年纪大了，二是基本不懂，只能干点跑腿的活儿，去邮局取点包裹给游戏厅带点游戏之类的，装直读修手柄这些技术活儿根本就干不了。我好歹开了几年游戏厅，这方面也算是略通一二，跟他合伙以后，我可以留在店里接待顾客，而他也有时间到外面去招揽生意。而人手多了，资金也有了，肯定要把蛋糕做大，把音像制品这块也拉进来。你在韩琛那边呆了这么久，也知道游戏这块的利润根本就没法跟其他项目比。你看他新开的那家分店，两三百平米，却只卖音像制品，连电脑周边都没摆出来，更别说游戏了。”

陈永仁不禁哑然失笑，枕在椅背上的脑袋偏转过来用嘲讽的眼神看着身旁这个貌似充满创业热情和冒险精神的26岁已婚男子，“三叔，他那个合伙人可是市工商局的，你这个毫无背景的一介草民真的觉得自己能插进脚去？”

“我只是头发剪短了皮肤晒黑了胡子忘刮了……而已，再叫我‘三叔’就让你竖着进来横着出去！”三叔挥舞着手中的小说咆哮道：“他那个违规经商的合伙人现在根本就没管店里的事情，顶多是风声紧的时候打个电话过来通知一声把那些一拿起来就能看到监禁调教痴汉凌辱这些关键词汇的电脑游戏和最近卖得火吼得凶查得严的HDVD收到楼上去而已。要不然就是当倪永孝跟顾客拉筋扯皮时出来调解一下把事情压下去，你也晓得倪永孝这个人做事比韩琛低调得多，很少做杀鸡取卵的事情，就算搞出事来，处理起来也很谨慎，他那个店子开了这么多年，被官差请去喝茶的次数还没韩琛一个月多。那人出一半的本钱，啥也不干，就能拿走三成的利润，就算他是以权入股吧，可倪永孝另找把更大更可靠的保护伞也用不着付出这么大的代价啊。现在的情况就是倪永孝想甩掉这个包袱，却不晓得从哪里搞钱来补上那家伙撤股后的资金缺口。”

“所以你就打算学黄继光舍身堵枪眼？”陈永仁端起纸杯喝了口咖啡，很明显糖和奶放得少了，苦涩的滋味迅速在口腔中蔓延开来。他嘴角一阵抽搐，闭眼侧脸心想难道这就是忠言直谏的报应？“可是你想过没有，韩琛怎么会坐视你们壮大？整个市中区，稍微像样的游戏店就三家，韩琛，倪永孝，还有文拯，其他几家都做得半死不活，上个月钟鼓楼那家还在清仓大甩卖，PS2碟十块钱三张，听说还有家打算搬到郊县去，没办法啊，竞争激烈。文拯的情况你也知道，面冷心黑，好像每个人都跟他有杀父之仇夺妻之恨，除非是被他蹂躏出斯德哥尔摩综合症的老买主，否则去他那里既要挨宰又要受辱。那些从韩琛那里流失的客户，到他店里去过后全都成了倪永孝的衣食父母。你以为他每天下午五六点钟就关门真是惦记老婆孩子吗？要不是掌机那块支撑着，我想他早就改行了，你也知道，小孩子的钱最好赚。”

话题扯到文拯身上，坐在刘健明右侧的男人也不由得苦笑一声，想来早些年碰了不少软钉子。这人也算得上是八面玲珑处事圆滑，能说会道外加死皮赖脸可谓攻守兼备，靠着这身本事走东门串西家竟是畅通无阻，对韩琛的底细甚至比刘健明还清楚，而倪永孝的进货渠道他居然也能略窥门径。就这样一个“人精”，听到文拯的事例却默不作声，就足以说明后者是何等刻薄了。

“而韩琛呢，正如你先前所说，最近两年已经把经营重点转移到音像方面去了。不过商人嘛，哪怕只有百分之一的利润，他们都会死死攥在手里，任天堂现在不都还在卖纸牌吗？再说单张游戏碟的利润并不比影碟低多少，只不过消费群体规模上不去，瓶颈突破不了，只好另寻出路。就拿这几天的销量来说吧，游戏软件和工具软件的数量全加起来，还不到HDVD的三分之一。而且工具软件的利润比游戏软件低，电视游戏的利润比电脑游戏低，按毛利来算，搞不好连四分之一都没有。这还没把楼下音像部那帮人的业绩算进去，还有另外两家分店，全部加起来就算没有百分之一那么惨，想来也不会超过百分之五。”

陈永仁说到这里，胸腔陡然被无力感所充盈：单机游戏在国内数码娱乐圈里依然是微不足道的存在啊！他摇摇头，像赌气般继续说道：“但不管怎么说，每天也有几百块的收入啊，大耳贼说，莫以恶小而为之，莫以善小而不为，就是这个道理。虽然泰国佬承包的游戏部要渠道没渠道要技术没技术要价格优势没价格优势要服务态度没服务态度，几乎被倪永孝打得抬不起头来，但他有音像部这块大旗当虎皮。就像Xbox，全球销量和PS2差这么多，连年亏损，要是SEGA的主机早就完蛋了，能够撑到今天，还不是因为有微软这个母体给他不限量输血？所以总有人以为X360能赢，也总有人跑到韩琛店里来挨宰。他们就没搞懂，店面大并不等于质量好，跟售后服务也没必然联系，‘店大欺客’这句至理名言总是被他们选择性遗忘。”

他伸出左臂，用食指和中指拈起摊在桌上的《真·三国无双4》封面，抖动着说：“现在韩琛就是曹魏，在汉中被蜀汉打得没脾气了，就安心经营塞北和西域；而文拯呢，则是孙吴，偏安一隅，整天想着老婆孩子热炕头；倪永孝就只能是



蜀汉了，当然是火烧连营七百里之前的那个蜀汉，割据西南徐图荆州都是易如反掌，但想要问鼎中原却是心有余而力不足。”

“什么问鼎什么逐鹿，不要说得那么夸张好不好？我不过就是想拓展经营领域，多赚点钱罢了。”先前还意气风发的准投资者连忙辩解道，仿佛韩琛正站在他身后披甲横刀眼放寒光。“再说现如今也不是三国鼎立，你看全市那么多音像店你都没算进去，这应该叫春秋战国吧？”

“第一，”陈永仁双手一拍，右手食指扳下左手拇指，“他们不卖游戏，就算有卖也不成气候，尽可忽略不计。我刚才也说了，音像部的规模可以拉动游戏部的销量，而被游戏吸引来的玩家也会购买音像部的相关产品，比如《铳墓》的动画版、《生化危机》电影版、《最终幻想X》的剧情动画和原声大碟，等等。ACG不分家嘛，这点你我都清楚。第二，他们不卖电脑周边，包括耳机键盘鼠标手柄摄像头，也不卖腾讯Q币盛大秘宝魔兽点卡，更别说在线充值了。久多良木健说PS2是多媒体娱乐中心，这是日本人上世纪末就在炒作的概念，而这个城市绝大多数的音像店里却只有音乐CD和影碟，他们已经与时代脱节了，不知道怎样才能从现有消费群体的钱包里掏出更多的钱来。你想把这些店铺当成未来的竞争对手吗？”这个坐在阴影里的黑衣男子脸上又浮现出满是鄙夷和奚落的笑容。

“第三，正版音像制品利润远非盗版可比，顶多拿来充场面，在国内根本就不可能让零售商过上锦衣玉食暖轿香裘的安逸生活。而韩琛是这个城市里最大的盗版销售商，你若想与倪永孝合伙靠音像生意赚大钱，不就摆明要从他嘴里抢食吗？”陈永仁的语调越发冷酷，仿佛在宣读死刑判决：“第四，韩琛有后台有门路，所以敢把新闻联播里三令五申要清缴取缔的HDVD拿个两三百张摆出来卖；倪永孝也有门路，但后台没韩琛来得硬，自然不敢那么嚣张，在电脑碟旁边放个四五十张，犹抱琵琶半遮面；文拯和其它音像店更惨，摆都不敢摆出来，当然他们肯定有偷着卖啦，但是顾客既然在韩琛和倪永孝的店里从容选购，又何必到你那里去呢？由此可见，那些个音像店对韩琛而言只是芥藓之疾，而倪永孝一旦涉足音像领域，就很有可能成为心腹之患，孰轻孰重，自是一目了然。所以我才说……”

陈永仁长出一口气，把纸杯端到嘴边小心翼翼地抿了一口，“如果你要辞职下海，那倒没什么。可若是要跟韩琛全面竞争，一定会被打得很



惨。我不知道你把工龄买断能拿多少钱，也不知道倪永孝现在有多少资产，但是我敢打赌，你们两个的钱加起来都买不下韩琛今年才开的那家分店。他不管是打价格战，还是利用行政资源，要赢你们都不太难，虽然会为此付出一定的代价。更何况，倪永孝虽然对你的资金感兴趣，却不一定会接受你的经营策略，毕竟他和韩琛相处的时间比你我更久，知道他的底线在哪里。”

他站起身来，看了看那个纸杯，无可奈何地摇摇头，朝门外走去：“很感谢你的咖啡，不过我更怀念你老婆泡的绿茶。”

Part 2



凌晨六点才抱着电视机遥控器和DVD遥控器进入梦乡的刘健明被房东大婶炒菜的油烟呛得像毒瘾发作的摇滚歌手那样掀起铺盖刨开枕头满床找纸巾擦眼泪撸鼻涕，嘴里还不停地低声骂道：“装个排风扇要死人吗？我靠！”等他用湿纸团塞住鼻孔，又朝嘴里灌了一大杯甜得发腻的农夫果园暂时缓解咽喉的燥痒，裹着浴巾趿着拖鞋搭着毛巾端着脸盆朝厕所走去时才发现房东夫妇在厨房里滚油爆炒的并非午餐菜肴——罗京叔叔和邢质斌阿姨正端坐在摄像机前向全国劳动者致以节日的祝贺和亲切的问候。

背对着莲蓬头任由滚烫的热水将皮肤冲洗得粉嫩透红香气四溢的刘健明低头看着因为饥饿而变得平坦的腹部，“晚饭怎么解决呢？我可不想再吃楼下大排档的土豆烧排骨和苦芥肚条汤。”他边抓挠着下腹部的体毛边聚精会神地思索着，他不由想起床角那堆纸团，想起仍在碟仓里还没取出来的《Private合集》，想起郁达夫和他的《沉沦》，想起“身体发肤不敢毁伤”，想起Nikolay Vasilievich Gogol，想起“牛乳和生鸡子”，于是他作出决定：“我需要补充营养……今晚就去市府路吃干锅牛肉吧。”然而这个男人随即为那锅牛肉的分量感到担忧，“我现在饿得能吞下头牛，无论是蜗牛还是天牛，黄牛就算了。‘以勤俭节约为荣，以铺张浪费为耻’，我得找个大胃王帮我减轻负担。”

当刘健明走进那家食肆时，那位号称“四只脚的板凳不吃，两条腿的爹娘不吃”的饕餮食客早就等得不耐烦了，此人看似黝黑精瘦稳重寡言，每逢凑份聚餐，却是那清剿残寇的最终兵器，所以朋友们都管他叫“Big Boss”，简称大B。两人相识已久，当下也不多话，径直落座选酒点菜大块朵颐。杯来盏往酒酣耳热之际，难免要扯些个烦务琐事。这位大B兄刚买电脑没几天，话题自然撇不开这方面，还没说几句，就开



始抱怨他在韩琛店里买的光电鼠标质量差劲，拿回去还不到一星期就坏掉了。刘健明停杯投箸拍案大笑连喊活该，“我早就提醒过你别在韩琛店里购物，你偏不听。你看，报应来得好快。”大B埋头叹息道：“电脑城离我家太远，来回往返便是绕城一圈，我也是图省事，想着步行到韩琛那家总店也不过十分钟路程，万一有事，也好找他调换。再说翻检调试时也没发现什么问题，就买下来了。没想到这么快就出问题了！”

十多天前还在那家总店用湿抹布擦拭鼠标塑料包装的男人握着酒瓶边为那位遭受蒙骗的消费者斟酒边嘲笑道：“如果能让你看出破绽来，那泰国佬这三十多年的大米饭岂不是白吃了？经验这种东西在奸商面前是毫无用处的，我来告诉你什么才是值得信赖的。”刘健明把酒瓶往桌上一跺，“发票！发票才能逼得奸商揭开底牌，不敢弄虚作假。因为他知道自己撇不清赖不掉，所以他会想方设法不给你发票，最常用的借口就是发票用完了，其次就是拿收据或者收银条来代替。要知道，收据虽然有法律效力，但有些消费者协会根本就不会受理没有发票的投诉，哪怕你这张收据盖了公章，甚至还有韩琛的亲笔签字。就算闹到工商局，这算不上有利证据。那些来买PS2的，我们在填收据时都写得很详细，备注那栏里就连主机编号和保修期限都有，然后我、傻强或者泰国佬，谁填的收据谁就去签个字，再拿到Mary姐那里盖个公章，哗……格式规范的蝇头正楷，龙飞凤舞的亲笔签名，鲜艳清晰的大红印记，看起来好猛好劲好犀利！实际上呢？”刘健明边为当事人剖析形势边端起一盘金针菇倒入锅中，接着翻过盘来在锅边用力拍打，以便将嵌在网格中的几根细芽震落，“屁用没有！”

大B心有不甘地问道：“那我的鼠标就换不回来了？”刘健明含着筷子沉吟道：“那倒不一定。光电鼠标不过几十块钱，利润再高也得减半。如果上家同意退货，泰国佬自然也乐得作个顺水人



情，捞个好名声；即便不能退，你挑个生意好的日子，拿出收据，当着众人的面要求他调换，想来他也不会为了一二十块当众抵赖。《战神》第一批D9出来的时候，常看碟报的玩家都知道这批碟有死机BUG，而倪永孝那边的渠道进货快，有些玩家甚至在我们拿到碟前就遇到这个BUG并在聊天时告诉我们了。可货到以后泰国佬坚持要卖，结果第二天人家就要求调换，他也没办法，只好拿其他新游戏来应急，那批货就砸在手里了。那时候D9最低价都是八块，四五张加起来就能抵你个光电鼠标了。其实收据这招主要是为大数额交易准备的，杀鸡焉用牛刀？对了，你去换鼠标直接找泰国佬就行了，傻强那孩子有时候脑袋转不过弯来。”

“要我说啊，”刘健明往椅背上一倒，仰起头来用纸巾擦汗，“这中国的普法教育实在太糟糕了，我经手的机器，PS、PS2、GBA、GBASP，全加起来少说也有二三十台吧，就遇到一个要发票的，看那女人养尊处优的模样和拿腔拿调的做派，可能是市府某局的领导吧，结果还不是被拖延战术给解决了。而那些从邻近县市跑过来买PS2回去开游戏厅的，五台70000型，十二个高仿组柄，两张记忆卡，二三十张D5碟，八千多块的投资，居然连张发票都不要，有时候我都怀疑是不是自己服务态度太好，以致顾客连最起码的警觉都消失了。所以说呢，干这行一定要皮厚心黑，不然就会有沉重的负疚感，我之所以洗手不干，一来觉得这行发展前景越来越黯淡；二来我本来就是卧底，情报搜完就该收手；三来么，我从中得到的物质回报与我付出的道德成本差距悬殊，马克思曾说过‘资本家害怕没有利润或利润太少，就像自然界害怕真空一样。一旦有适当的利润，资本家就大胆起来。如果有百分之十的利润，他就保证到处被使用；有百分之二十的利润，他就活跃起来；有百分之五十的利润，他就铤而走险；为了百分之一百的利润，他就敢践踏一切人间法律；有百分之三百的利润，他就敢犯任何罪行，甚至冒绞死的危险。’而我连百分之五的利润都没得到，却要带着伪善的面具欺骗那些信任我的顾客，这种亏本的生意我可不做。”

“那你的押金呢？拿回来没有？”大B自己的困惑刚消除，竟然就关心起刘健明来。“你当初去韩琛那里好像既没签合同也没要收据吧？你辞职后他把钱退给你了吗？”

刘健明阴沉着脸，伸进锅里的筷子翻搅了几下，什么也没夹起来就抽回手把筷子丢在原本装着豆腐的空盘里。“没有。谁叫我是卧底呢。”他自嘲式地咧嘴一笑，“再说我也不厚道，七天假期满了也不过去正式辞职，就发了条短信给泰国佬，说我不干了。估计傻强听到这个消息都快气疯了吧，那家伙恐怕又得有三四个星期没休假了。所以我找到韩琛问他要钱时，他不肯退，我也懒得再追究。我可是受过高等教育的斯文人，怎可能为这点小钱当街撕破脸皮呢？只不过……”

“只不过什么？”大B身体前倾，饶有兴趣地问道。

刘健明端起玻璃杯轻轻摇晃，橙黄色液体表面漂浮的白色泡沫在透明杯壁上撞得粉碎，惊涛拍岸，激起千堆雪：“倪永孝这会恐怕已经知道韩琛进货的渠道和价格了吧。”

遂一饮而尽。

Part 3

陈永仁背靠在柜台上侧脸看着门外的轻风细雨，巴不得一整天都没人光顾，好让他心无旁骛地完成《最终幻想X国际版》的两百次连续避雷，“天资所限，日轮圣印我就不指望了，但这火星圣印却一定要到手！”他转过头来，长吸一口气，按下暂停键，操作着Tidus朝屏幕左上角的凹陷处跑去，“151、152、153……”

当陈永仁数到196的时候，别在腰间的手机突然铃声大作，他不禁双臂一振，这时一道落雷突然劈下，可怜的挑战者反应不及，应声倒地。“有没搞错啊，谁这么缺德这个时候打电话过来？”遭受沉重打击的陈永仁气势汹汹地掏出手机，连屏幕也不看就按下接听键：“喂，哪位？”“是我。”听到这个熟悉的声音，陈永仁立即降低了声调：“黄Sir，什么事？”“给我带张《GT赛车4》过来，我在街对面车站旁的书店里等你。”

陈永仁挂断电话，边把手机揣回包里边打开抽屉，挑了张读取面最干净的盘出来，装到塑料袋里，包上封皮，再套上个薄膜袋。包装好以后对泰国佬说：“我有个朋友要我带张游戏过去。”正在用QQ聊天的泰国佬转过脸来，“要多久？”“十五分钟。”泰国佬看了看表，对他挥挥手：“快去快回。”陈永仁把薄膜袋叼在嘴里，掀起外套盖住脑袋就冲入雨雾中。

陈永仁还没到车站就看到黄Sir了，因为他就站在书店门口，相当显眼。陈永仁走过去，拍了拍他的肩膀，把游戏递过去。

“韩琛那里碟子到得够慢的啊。”黄Sir接过游戏看也不看，直接放到挎包里。

“没办法啊，他的渠道始终比倪永孝多一个环节，上家又不重视他，经常给些残羹冷炙，泰国佬的嗅觉又不敏锐，消息闭塞得连上哪里下载最新的PS2游戏都不晓得，更别说刻盘来卖了。天时地利人和，要什么没什么，标准的三无产品。”

黄Sir笑道：“他是音像那块做大了，自然无心兼顾游戏这边，而且他去年就把游戏这块业务承包给泰国佬了，可谓旱涝保收。韩琛的上家有什么变动没有？”

“我托重庆的朋友去解放碑那块打探过了。还是那家小店，给韩琛的价格比那边的零售价低不了多少。我都搞不懂韩琛怎么忍受得了这种歧视性待遇，批发价和零售价的差距竟然小到这种地步。两边的价格我都记录下来了，重庆那边的数据是我朋友杀价后的底线，韩琛这边的则是两天前最新那批货的价格。”

“但他的利润率却依然是全市最高的呀。”黄Sir接过单子，飞快地看完，又交给陈永仁：“希特勒不是说过吗？‘蠢人要多少有多少’，韩琛或者泰国佬付出的多余成本，最终都转移到这些愚蠢的顾客身上，他又何必冒着翻脸的风险去和重庆那家交涉呢？”

“也是。连组装高仿、翻新原装、黄垫蓝垫、A柄H柄都分不清，看别人生意好就一窝蜂把网吧改成游戏厅；被宰得血肉模糊还觉得服务周到，只因泰国佬向他们许诺有空的时候会帮他们免费维护机器；好心提醒他70000型散热不如50000型，他却认为我是故意向他兜售既笨重又昂贵的淘汰产品……我有时候真想对他们吼，‘老兄！你买的是盗版水货啊，考虑问题不要那么Naive（天真）好不好？’”陈永仁无可奈何地摊手耸肩摇头苦笑。

“所以现在做周边才是王道啊，毕竟主机市场已趋饱和。全市好几百个手柄，组装翻新柄占绝大部分，单是维修费，恐怕就有几千块吧。以前听你说那些游戏厅的BOSS经常像提粽子一样拿一大堆手柄来修理，这样算下来，除了全新原装柄和部分质量较好的翻新原柄，其他手柄恐怕每个月至少都会送修一次。我这边能拿到的更换配件和整只手柄都比韩琛便宜，如果有专人来搞手柄维修这块，泰国佬就可以把焊枪和铝丝丢掉了……”

“你别看着我啊，我只是看在朋友的面上，顺带为增长阅历才去韩琛那里做短期卧底的。我







这人的脾气不适合经商，也不想和朋友有雇佣关系。”陈永仁赶紧表明立场，为避免黄Sir感到尴尬，他顺势转移话题，“说起来，当初你把我推荐给韩琛的时候，你还是他的软件供货商，没想到离李庄白肉那次聚餐还不到半年，他的底牌已经被你看穿了。”

“是他负我在先。原本说好的是当场结账，他偏要按月支付，我等得，深圳那边却等不得，刚合作就要我长期垫付，我可耗不起。”黄Sir嘴角泛去一丝苦笑，“其实看穿和获胜是两回事，韩琛底盘太稳了，我就算有进货渠道、销售价格、营销成本这三方面的优势，也不可能掀翻他。顶多是逼他让出点道来我也分杯羹罢了。所以我不卖主机，不作散户，就搭游戏厅这条线。说到转变，你刚到店里的那个月还挺卖力，上个月还不是因为太懒差点被泰国佬找来的人给换掉了？”

陈永仁把价目单卷成纸筒边敲黄Sir的肩膀边嬉皮笑脸地说：“卧底刚进黑帮，自然要表现得醒目些，不然怎么上位？不然哪有那么多资料给你呀老兄。到后来各方面的情报都收集齐全了，一连几次都没新鲜货，想来韩琛也搞不出什么动静来了，自然兴趣缺缺了。再说当初说好的是我负责电视游戏这块，结果刚过试用期就要我连电脑啊点卡啊HDVD这些都要做。嘿，工作量增加了薪水怎不见涨呀老板？而且你需要的也不是电脑软件和音像制品这方面的情报吧黄Sir。”

他顿了一下，见黄Sir颌首微笑，就继续说下去：“所以我就委于虚蛇敷衍了事，然后那泰国佬就怒了，因为我不肯接手，他工作量就没法减轻嘛，居然找了个十八九岁的小毛孩来想顶替我。我倒是无所谓啦，只是觉得泰国佬不宣而战摆明是削我面子，所以那两天稍微冲了冲业绩，把傻强远远地甩到后面，然后那童工第三天就没来了。那天中午韩琛把我叫到他办公室训话，声厉色荏，我知道他的底牌，也晓得自己的底线，所以表情诚惶诚恐口中唯唯诺诺，被办公桌挡着的双手却连比中指。”

说到此处，陈永仁竟然对着黄Sir模仿起那天的神态和举动来，黄Sir强忍笑意作势欲踢，陈永仁遂作抱头鼠窜状，然后两人相视爆笑。笑过一阵，黄Sir正色道：“再过几天我要去成都一趟，我们这个城市发展得太慢了，把店开在这里前途有限，再说既然重庆那家店开给韩琛的价格那么高都能在解放碑生存下来，我直接从深圳拿货，成本比那家店低得多，在成都应该搞得成。我这次去就是调研，如果有戏，就不和韩琛这头老狐狸抢地盘了。”

陈永仁用手指梳拢着被雨水淋湿的头发：“这意味着只要我高兴，随时可以炒韩琛的鱿鱼，也可以和泰国佬玩把‘不宣而战’了，对吧？”

“你现在就可以撂摊子不干了呀，怎么样，要不要我陪你一起去，给韩琛一个惊喜，‘对不起，我是警察’？”

“别急别急，等我把仓库里的AV鉴赏完以后再说。我得回去了，你去成都记着帮我带套《暗黑圣经》的DVD回来，日语配音，中文字幕，最重要是……”

“无码！”两人齐声说道。

End

“……高歌取醉欲自慰，起舞落日争光辉。游说万乘苦不早，著鞭跨马涉远道。会稽愚妇轻买臣，余亦辞家西入秦。仰天大笑出门去，我辈岂是蓬蒿人。”刘健明边翻看第124期的《游戏机实用技术》边低吟李白的《别南陵儿童入京》，念到“仰天大笑出门去”这句时，不禁冷笑一声，又翻来覆去地念了几遍，突然把书往柜台下一扔，也懒得理会周遭人等的感受，自顾拍桌念道：“漫缊英雄泪，相离处士家。谢慈悲剃度在莲台下。没缘法转眼分离乍。赤条条来去无牵挂。那里讨烟蓑雨笠卷单行？一任俺芒鞋破钵随缘化。”这时店里人倒不多，听得懂这支《寄生曲》想来也没几个，刘健明此时直抒胸意，皆因等得久了，心中不耐。先前他向韩琛告假，态度已经很明确了，“若准我假，一周后再商量续约之事；若不准，我这就撂挑子走人。”这窗户纸虽没捅破，但是以韩琛的精明和阅历，听不出来那才有鬼了。刘健明原本以为当场就能得到答复，却没想到韩琛让他先上楼去，说还要和泰国佬商量一下。

有什么好商量的？丰臣秀吉会因为小田原评议的最终决断而放弃天下统一的梦想吗？即使北条家开城乞降，最好的结果不是减封就是改易，还敢奢望关八州制霸吗？琛哥，您当年靠贩卖邓丽君的翻录磁带起家，在商海里扑腾多年，才做到今天这等规模，不会连这么浅显的道理都不懂吧？虽然我也没指望您对战国历史有多少了解啦。找人接班这种事尽可等到我卷起铺盖滚蛋以后再做吧，不要再浪费我的宝贵时间了好不好？今天太阳毒得很耶，我还想赶在午饭前喝一碗冰镇龙眼银耳莲子羹呢！刘健明边嘲讽韩琛的办事效率边掏出手机给熟识的客户打电话发短信扫尾善后：“我没在店里做了，今后打听碟报预留游戏的事儿可别再找我了。”“你上星期买的《兄弟连》只能自己拿过来调换了，我可帮不到你了。”“我中午去你家楼下吃皮蛋瘦肉粥，你还要哪些合集？亚热虎眼一本道？快些决定，我待会儿一并给你带过来。”“你放在店里的《暗黑圣经》我看到了，你打算哪天离校？我会尽快看完的，到时候短信联系。”

他在这边厢聊天磨牙打发时间，傻强却忙着清点刚寄到的电脑游戏和HDDVD，正所谓屋漏偏逢连夜雨，船迟又遇打头风，音像部的人又拿着几盘CD和一张歌单说要把这十几首歌刻录在一张盘上，半小时搞定。分身乏术的傻强对着刘健明大喊：“你还站在哪里干什么？快点过来帮忙啊！”刘健明却装聋作哑抿嘴冷笑：“帮忙？帮得了你一时，却帮不了你一世。我这一走，今后你可要干两个人的活了，提前适应吧老弟。你不是早就想取泰国佬而代之吗？天将降大任于斯人也，必先苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤，空乏其身……哎，后面是什么来着？”还没等他想出后半截，泰国佬就拿着钱包大步流星地走过来对他说：“你的意思是今天就要领取上个月的薪水是吧？”刘健明没料到他这般“善解人意”，竟不由得愣了一下，才应道：“啊！”泰国佬打开钱夹，像孔乙己买酒那样把伟大领袖和他老人家的亲密战友一张一张地放到柜台上，然后把钱推到刘健明面前，“全在这里了。”刘健明这才明白，韩琛所谓的商量，原来是结算他当月的薪金。被韩琛这般举动搞得啼笑皆非的他只好把那叠钞票收入囊中，然后又掏出几十块钱放到傻强面前，说道：“这个月该我给你钱了。”把插在PS2上的记忆卡取下来放进外套内侧口袋后，他背对着傻强和泰国佬抬起左臂摆手：“See you again。”便朝门外走去。

其实，我是一个演员。



注：本文借鉴了影片《低俗小说》的后现代叙事手法，各章节的时间顺序被打乱，如有不解，请参考PART1→PART3→OPEN→END→PART2的时间顺序。另外，文中有两个角色实为同一个人，只是身分不同，了解到这一点，一些悬念即可迎刃而解。

■太阳黑子工作室・女王的眼罩

三国无极

看看已是秋后时节，营地里飘着小雨，似乎还夹着雪，只不过是感觉，我并没有看出什么。老实说我很奇怪我穿着短袖居然没有在这种天气冷得发抖。已经能看到大营，虽然有些模糊，不过飘扬在辕门外那面大旗上那个苍劲的“张”字还是格外显眼。守门的军士看到了我并没如往常般地招呼，每个见到的人表情都很严肃，恐怕有什么事情发生，我是这么想的，后来的事实证明了我的揣测。

或许因为对我的信任，或许因为我是个女生，军士并没有阻止我如平常一样进入大帐，将军在我的印象中始终是一个巍峨的背影，这次也不例外，他知道我的到来。

“香华啊，今天的功课已经做完了吗？”

“将军你忘记了吗？今天是休息日，你不是说过，完成剿灭山贼的任务后我有两天假期吗？”

“哦，对不起，这两天事情太多了。”沉思了片刻，他恍然大悟，接着转过他一直背对着我的身体。其实我也很少有机会这样近距离地观察将军，作战前的动员他总是站在高高的阅兵台上，而主公似乎比大人更高大，战场上的并肩作战当然不止一次，然而以我这样的新兵来说，顾及自己的性命都还很吃力，自然没有精力去注意将军的相貌。

“对了，你今天有什么特别的事情吗？你刚才也说了你应该休息两天的。”他的右手撑在几案上，所有东西都摆放得非常整齐，正如他平时带兵时一样有章法。想来也不知道是生活习惯决定一个人的工作习惯还是工作习惯决定生活习惯，至少听说主公的前任将军就不太检点于这些事情，所以最后主公忍无可忍杀掉了他。

“其实没什么，是想感谢您那天在战场上帮我挡了那一箭，要不我就……”我把视线从大人的几案上移开，很吃力地面对着他的视线，的确是这样的，我几乎还没有正视过大人的眼睛。那是怎样的眼神啊，忧郁中充满着坚毅的东西，沿着上唇均匀分布着一撇性感的小胡子，尽管在我的心中性感这个词并不太适合形容这样一位将军，但是我竟一时找不到更适合的语言来形容。和其他久经沙场的人不同，大人并不喜欢穿着厚重的铠甲，这一点我一直知道，但直到我第一次看到战场上大人的身影，才真正感受到那种压迫感。

“其实……”这时大人突然开口打断了我的回忆。“那倒没有什么，在这个世界上，我的防御已经很高了，那种程度的弓箭还伤不了我。不过既然你过来了，我倒是有一些事情想向你请教。”

突然提起请教二字，我有些受宠若惊，一边推辞一边询问是什么样的问题。大人并没有急着和我谈起想要请教的问题，而是递给我一个盒子，我赶忙诚惶诚恐地接了过来，也不敢问盒子里面装的是什么。

我一直彷徨地望着他，不知什么时候他已经把盒子打开，不慌不忙地从盒子里拿出一块锦帛，上面还写着一些文字，不过自己眼睛不好所以不能看得真切。将军是知道我眼睛的毛病，还曾经许愿要给我配一副眼罩，被我婉拒了，我知道那东西对视力没有任何帮助，不过是战场上耍酷的东西罢了，而且带那玩意的怪人比较多，我就知道蜀国有个玩双头刀的自闭症患者。

话又说回来，今天张将军完全没有了往日的威仪，反而很迁就的把那封显然是书信的锦帛递





到了我的面前，并询问我的看法。我双手接过那封信，将军示意我看下去，那封信上这样写道：

请到我军来！

——周幼平

我甚至还习惯性地小声朗读起来，不过当我读完这第一句也是最后一句话的时候我意识到了问题，这分明是在寝返嘛。

“这个叫周幼平的本名叫周泰，你应该还没有和他交手过，是个很难缠的家伙啊……”将军说话时不经意地轻叹了一声，不过我听得很真切。

“那是怎样的一个人呢？”我不禁有些好奇。

“这也是我打算告诉你的，你很聪明，或许能帮我了解他写这封信的真正意图。”

“其实我觉得没有什么问题吧，单就这封信来说的话……”

“你听我说下去……”将军打断了我的话。

“其实我对这个人是完全不了解的，他加入吴国军队的时间并不长，虽然主公派去的情报人员发回的报告显示他有辉煌的战绩，然而在主公和军师看来那不过是他杜撰的东西，以便顺利仕途而已。不过关于此人我有两点疑惑，一是他使用的招数，主公曾经和他交过手，看不出套路，而且素来以一骑讨著称的主公居然和此人单挑没有占到任何便宜。此人攻击以点攻击见长，出招速度奇快，后来主公的一个护卫兵告诉我说，那应该是来自东瀛的武学流派“拔刀术”。另外一个问题是此人参与国战的时间并不长，据目前可以看到的最早最可信的情报记录，他的首次出阵应该是在各阵诸侯的第三次大战中，而且没有什么特别的贡献，通常只是守护在吴国国君的身边。对于这样一个人，因为了解得太少，所以我对动机确实看不太清楚。而且从目前的形式看来，吴国和我们应该是中立状态，他如果真是抱着寝返的目的而来，未免太欠考虑。吕布大人那里可不是那么容易敷衍的，而且他没有理由不清楚我张某人的个性，但是毕竟现在他是代表一国在向我伸出橄榄枝，如果断然拒绝的话，我怕会有不好的结果。”

“其实我觉得大人你的顾虑可能太多了，我认为写出这样书信的人不会有那种城府，就算真的主公或者其他将军知道这件事情也只会当作笑料罢了，这种信连三岁小孩也笼络不了啊！”

将军静静地听着我的分析，这次他并没有打断我，而是等我说完后才接过我的话。

“其实我想说的是，香华你应该还记得前段时间我曾经带着你完成过一个任务，你对那个人还有印象吗？”

“谁？”

“那个穿着很华丽盔甲的人，骑着一匹黑色骏马，华丽出现的男人。”

“我好像有点印象了，他和这次的事件有关？”

“完全没有，我不过是想到了一些事情，关于他的事情，不过可能也会关系到我。”

“那个人是蜀国的吧，我确实没看出什么问题。”

“那个人叫马超，你应该听说过。”

“哦，我想起来了，那个号称马战第一的武将？”迟疑片刻后我有了一点想法。“我还是不太明白将军您想说什么……”

“你注意过他手上那把枪吗？那把舞动着火焰的银枪。”

“还有印象。”

“知道那把枪的来历吗？”

“不知道。”

“你应该知道的。”

“对不起，也许我忘记了……”

“你告诉他。”将军的手指向一直站在一旁的卫兵。

“是的。此枪为马超的最终武器，名字叫做龙骑尖，此枪前端分叉，带火属性，挥舞起来如一面火轮，是马战利器。”士兵像机器一样朗读起来。

“很好，接着说……”

“这把武器是马超在上次潼关之战中获得的，据可靠情报显示只要马超在潼关之战韩遂反叛后，干掉曹操军的所有大将就会得到这把武器，马超本人已经拿过好几次了，不过最近因为战场的变化似乎已经不能像那样拿到这把武器了。”

“停，就是这个……”张将军没有让卫兵继续说下去，转而望向我。“这就是我的担忧，香华知道韩遂为什么会背叛马超吗？”

“不知道……”

“曹操抹书间韩遂的故事你听说过吗？”

“没听说过，有什么典故吗？”

“其实和这次差不多，曹操给韩遂写了一封书信，但是书信上面故意用墨迹把一些地方抹去了。然后故意让马超知道了这件事，马超找韩遂要书信看，看到了这样的信自然会起了猜忌之心，于是就有了后来的一幕。”

“曹操的确很聪明……”我一时不知道该说什么。

“这次我总觉得这个叫周泰的比曹操更精明一层，以主公的性格，如果他真的找我要这封信看，你说我到底拿不拿给他？或者说拿给主公的话，主公会相信我吗？想象一下，如果拿出这封没有被抹的信，可能后果比抹书离间的效果更大啊。”

“那个叫周泰的真有如此的心计？如果是那样的话，吴国的军师应该不会还是周瑜了吧。”我还是觉得这个事情太玄了点，或者将军说的太夸张了。其实在战场上我是非常佩服他的勇武，而且说到计谋，他并不逊色于其他各国的军师级人物，可以称得上是文武双全的大将，在我们这个集团里，虽然主公名义上的军师是陈宫先生，但是陈先生毕竟是一个连特殊外形也没有的人，而主公最亲近的貂蝉小姐其实除了“特殊的外形”之外，确实没有什么特别的能力。将军实际上是这个国家的栋梁，不过主公的多疑确实也是天下有名的，所以很多人都很害怕主公，即使主公也有孩子气的时候。

“不怕一万，就怕万一啊。”将军意味深长地说道。

帐篷外的雨似乎已经停了，我没有回头去看，反正雨打在帐篷上的声音已经听不到了。

“其实我觉得将军你完全不必在意，这件事主公还不知道呢，我们安心作战，就不要操这些心了。”

“曹操的计谋很了得，当初不仅用离间得到了一票大众脸武将，还间接让我们的敌人蜀国的一员大将拿到了最终武器。我只是怕这个叫周泰的而已，可能我对他还不是很了解吧。”沉思片刻后，这时外面的士兵端来了一个盒子。“好了吗？”将军看着他。

不知怎么的，我突然觉得一个如此伟岸的男人YY起别人来也是非常奇妙的啊。士兵把盒子放在几案上，打开盒子后我才发现原来那是一个食盒，因为里面放着一笼小笼包。

“我们说点别的，上次的作战任务你表现得相当好，你现在应该已经升官了吧。”

“是的，大人你刚才不是已经说了吗？两天前我已经得到了主公的正式任命。”

“不过那些只是虚名罢了，今天要给你点实



际的东西。"

"实际的东西？"我看着那笼包子，"不会是这个吧。"

"这种高级货你还没吃过吧。"

"嗯，看样子确实是高级货，不过包子这样的东西，战场上我应该吃了很多了，虽然在激烈的战争中吃到这样的东西的确很美味。不过要是能吃到鸡腿的话应该更好吧，军队小卖部的食物我还买不起啊。"说完我吐了下舌头。

"香华啊……你还不知道这包子和战场上那些包子的不同之处啊。"

"呃……不同之处？"

"是的，我不是说过要给你点实质的东西么，你的HP还是太少了，吃光它吧，你的HP上限会上升很多的。"说着将军又从几案下拿出四个捆在一起的瓶子。"这瓶子里面的酒你也一并喝了吧，战场上再遇到危险你能撑更长时间的，气也很关键啊！"

"原来如此，如果香华继续努力的话，也可以做到像将军和主公那样，在战场上一骑当千，再也不用担心放黑箭的了……"

"是啊，既然有这样的心，你一定会变强的，这是强大的秘诀呢！"

"嗯，张将军您期待我的表现吧。"

"哦，对了，还有这个你也拿去吧。"他从袖子口袋里掏出一些很奇怪的钱币。"这些铜钱你拿去，是你战功卓著的特殊凭证哟！"

"特殊凭证？那样的话我一定会保存好的。"

"没有人让你保存吧，你应该知道国都中道场的存在。"

"是……是听说过那个东西来着。"

"把这些东西交给道场的老头子吧，他会教给你战场的知识，只要你想学。你也不甘心一直只能用三连杀点小兵吧，而且貌似你就算那样做，现在也很吃力啊！"

"被这么一说还真是期待自己的华丽连击啊！"我不禁心潮澎湃了起来。

"嗯，我记得谁说过，打架的话应该先了解自己的弱小。不过你安心的努力吧，今天这件事情还是留待以后战场上再和主公说。"说完我在将军的示意下退出了大帐，当然手上多了那些大包小包。

那次谈话后的很长一段时间我没有接到过像样的任务，都是诸如剿灭各种山贼、海贼，或护卫一下小孩老人的活，似乎和伟大的国家利益完全不沾边。不过我倒是成长得很快，至少经过几场在我来说看似惨烈的战斗后，我终于学会了六连，虽然因为没有好的武器使我的六连只存在于理论之中，不过心理安慰的确很重要，武器嘛，总会有的，我总是这样对自己说。这段时间是我最快乐的日子，和我一起成长的同伴都慢慢地在追赶着我，和我稍微有点不同的只是他们大多是护卫兵，而不是我这样一个真正意义上的杂兵。比如刚刚结识的一位美女，为了保护自己可爱的女婿而毅然投枚从戎的乔国太，虽然她貌似投错了国家还浑然不觉，但我倒是觉得她满可爱的。听说她的两个女儿都在吴国，名字很俗气，一大一小，估计是吃了没文化的亏，不过好在都是"有头有脸"的角色。女婿倒是都挺不错的，一个是前面提到过的周瑜，另外一个是吴国的孙策，虽然吴国理论上的君主是孙权，但是无论那个叫孙策的小伙子在建邺的小黑屋被于吉轮死多少次，但是每次战场上他总



是会冲出来为他弟弟遮风挡雨，实在是一个模范哥哥。其实我挺羡慕他弟弟的，不过最近传说他们不是一个爹妈生的，因为他弟弟看着像南蛮人，蓝色眼睛的，他们那地方靠海嘛，这种事情说不准的。

转眼到了隆冬时节，居然毫无征兆地就来到了决战，虽然不知道什么地方出了错，总之我们被包围了，对，就在下坯城。虽然很多人还不清楚发生了什么，但是曹操军和刘备军的合围已经是公开的秘密了，连续好几天都有人试图翻越城墙出去，也是那个时候我才发觉城门已经很久没有打开了。听说主公的脾气越来越暴躁了，然后听说侯成将军率领的精锐在城外奋战，成功射瞎了曹操军大将夏侯惇的一只眼睛，不过作为"回报"，爆走化的夏侯惇瞬杀我方450余人，成功拿到LV5武器一把。一贯和谐的气氛被打破了，下级士兵们都人心惶惶，城内关于叛变的谣言开始多了起来。我也很久没有机会做任务了，上面也没有任何指示，只是提醒我们随时做好准备，在我所在的军团，我已经算是主力了，虽然还没有自己的亲随，但是对于讨取大众脸和攻打据点这种任务还是能轻松胜任的。就在正式开战前的第二天，当然这是我后来才知道的，我从道场老头那得到了一个冰玉，虽然等级只有1，不过总算我的武器有了属性。第二天接到了战前总动员的通知，负责动员的还是张将军，因为据他说主公已经不善言辞了。

一番慷慨激昂的话很难让人把将军和几天后的他联系起来，任务是笼城，这是我第一次接受这样的任务也是最后一次，无论是那之前还是之后。装备好自己的行装：武器、玉、11级的朱雀翼、9级的青龙胆、12级的玄武甲、临时买的13级的白虎牙；马是买不起了，不过我也没打算买，经验告诉我一个人冲进敌阵是找死，所以冲得太快不是什么好事，当然主公是个例外；包子我准备了很多，因为据说这次会很凶险；地图准备了不少，一张大的，很多张局部的。不能出城，于是只能在城内各处确认了据点的存在，其实是为了确认据点旁边的坛子，我不明白的是负责后勤的同志为什么会把包子装在坛子里而没有选择蒸笼，或者他认为坛子能保温？毕竟离开战还有一段时间，据点问题倒是不大，然而士气我很担心，不过这种事情貌似也轮不到我来担心，气氛已经决定了，我自"出道"以来还没这么紧张过。

本阵的地理位置并不算坏，占据徐州之地这个帝国东部的南北要冲，西南是已经和主公定下儿女婚约的名门袁氏（没打错字，是袁氏不是源氏），袁术大人这人虽然长得寒蝉了点，然而好在会打扮，战场上总是文官造型出场，虽然不是嫡流，上面还有个哥哥压着，不过毕竟是兄弟，况且他哥还占据河北一方。手下不乏女王、美形之士。虽然袁术大人还是个大众脸，手下也都是大众脸，不过好在出现都还集中，或者说是阵形摆得不错，始终身边都有四个有名字的护着，加上斗气缠身，还是很有点作用的。

开战很突然，当然这之前我有休息过几个小时，然而战争仍然没有任何停歇地袭来，事实证明在实力面前一切准备都是白费的，难怪有人说过："什么迂回啊，什么协同作战啊，那都是没钱的打法，有钱随便怎么打都行。"这次我算是领教了有钱人的厉害，曹操在许都屯田果然还是有作用，重视内政任务的结果是曹操的这些手下装备普遍比我高两个档次。而且要命的是有了钱，不怕找不到玩命的人，什么妖术队，方士队以前在我军见都没见过，偏偏又强得离谱，然后随着联合"讨伐"军的士气一路狂升，城外的本方据点很快被清理干净了，护送主公千金去袁术处的马队也被干掉了，我不知道早几天那些人干什么去了，非要等到兵临城下才给别人送媳妇，现在看来，袁术大人的援军也指望不上了。于是在紧闭的城门外不断传来我方武将苦战、败走的消息，我明白情况不妙，最不妙的还是城西北水门失守，水开始不断在城外蔓延，然后就是士气的飞速下降。其实我不明白的是，城外的水管我们城里屁事，我就搞不懂为什么城外一个武将走到固定地点后，城里就肯定会出现一小股溃逃，一来四门紧闭，他们往哪溃逃？其二他们怎么把时间计算得那么清楚，一切就像在演戏。我只能无所事事看着他们表演，坐在据点前的阶梯前和同军团的士兵们聊天吹牛，似乎看不见城外的硝烟，而且后来我也知道这场战争确实没有硝烟。

不知道过了多久，前方的战报是南门已经被

攻破，而守卫北门的我军团还没有动，想冲出去还不成，大概外面的守备兵长还没给敌人干掉吧，城内的路又复杂，于是只有等待那边的战况了。其实我当貂蝉军苦战的消息传来时我已经意识到了问题的严重性，接着是陈宫，然后是主公，一个个的都苦战了。水淹进了城内，倒是这个时候水位抬高反而路看的更清楚了，或许当初建城的时候就有这个打算，沿着房顶跑去南门，路上遇到了张将军。此时他的身边已经聚集了四五个大众脸武将了，正好我的新招数还没地方试过，于是从背后冲了过去，配合得很好，将军一个无双，那帮人防御之际被我从后面赶了个正着，两通连招解决了这帮杂碎。将军叫我先去帮忙主公，自己则忙着封旁边的敌军据点。我望着将军的背影突然一股热流涌了上来，于是又提起了我那把并不锋利的铁剑。南门的敌军已经如潮水般涌入，我已经不能分辨谁是杂兵谁是大将，顺着他们冲去的方向，我找到了主公的身影，说是看到了主公，不如说是主公头上飘动的双翎在指引我。在他的身旁我看到了貂蝉夫人，虽然有主公的保护，夫人还是在努力用自己的方式击退敌兵，看着她那虽然轻盈但并不太有效的攻击，我也很绝望。但是现实如此，我需要尽到我的本分，因为我还记得将军战前的话是那样的动人，为了自己的未来，索性什么都不顾了。

主公似乎看到了我，因为他的方天戟并没有挥向我，艰难的招架着来自四面八方敌人的攻击，甚至忘记了咀嚼之前放在嘴里的早餐——一个鸡腿，主公的坐骑赤兔倒是很安静地站在旁边跟没事一样。机会终于来了，身边的敌人被主公的气弹开，趁着这个机会我有机会放出一招蓄力的范围技，运气不错的是冰属性居然发动，身边的敌人围成一圈，都被冻上了，外面的人暂时进不来。

"主公还是不要强撑为好，且骑上赤兔杀开条血路吧，刚才属下盘问过路上击败的敌将，曹操现在正在城北不远，眼下那里防御空虚，主公可速去将其活捉。这里属下可以勉强撑上一时半会儿，捉住了曹操我们也就没事了，我会全力保护貂蝉夫人的。"乘敌人无法近身这会儿我急忙给主公建议到。

"不，你赶快带貂蝉杀出去，骑我的赤兔马，他们要对付的是我，只要出城，貂蝉就安全了。往东去，那里有一个我军的防御据点，他们不会去那里，到那边的桥上等我。"就这么和主公背靠背的大声吼着，然后冻结的敌人再次动了起来。其实我完全没有时间去思考，只是很机械地把貂蝉夫人拉上了马，然后一路决尘而去，很多年后我还在为那次的行为感到惊诧莫名。

然后没有受到太大的阻碍到达了据点，当然这很大部分要归功于主公的马，似乎没有什么东西是不可能被他撞倒的。夫人没有说话，只是静静地坐在桥头，头埋得很深，似乎在为主公祈祷，虽然夫人曾经作为政治的牺牲品，但是听说当年主公为了夫人达成了千人斩，夫人的心应该早就属于主公了吧。这次没有任何的败报传来，只是等了许久之后，一个身影从远处的硝烟中慢慢走来，是主公，周围没有其他人，就在夫人迎上去的一刹那，他倒下了。

之后的一个星期作为残党中的旧部我被重新收入张将军的部队，并且张将军已经归顺于曹操。将军并不讳言他对曹操的欣赏，这次的事件，怎么说呢，我并不知道在战场上发生了什么样的事情，但是出于对张将军人格的信任，我还是决定继续跟随他战斗了。之后，我们到了新的地方——许都，其实我还没有见过这样繁华的城市，徐州和现在比起来都有点像乡下了。物质的丰富是可以很强烈地感受到，我所在的部队，完成任务的奖金比过去多了三倍，可能是接触的优秀将领更多的缘故，前所未有的成长速度居然出现在了我的身上。有了钱，我的日子好过了许多，鸡腿已经不再是战场上的奢侈品，每次任务我总会买上很多，自己吃，也分给同伴；身上的装备已经换过了几次，现在这身我很满意，全部能力值加30以上的道具。我还特意把身上的盔甲染成了绿色，因为很多人说我穿绿色铠甲拿短剑是最好看的，特别是扎起两个发髻的时候。

中原的富庶第一次让我感觉到了身为强大魏国军队一员的自豪，天下统一的这个概念第一次出现在我的脑海中，虽然这期间的很多时间我都花在了收集花花绿绿的衣服上。其他国家也没闲着，刘备攻下了新野，孙权拿下了吴郡，北边的袁绍已经败给了新主公，张将军和我没有随军同去，正好就有很多的空闲。此时的中原腹地，少了一些了绿叶的依人，多了一份秋色的妩媚，不过许都的郊外我始终没有机会去看，传说曾经是这片大陆首都的洛阳，早已是一片劫火之后的焦炭，另一个去处长安倒是经常有人出入，但我却一直找不到通往那里的道路，问过几个路人也都茫然，南边的袁术不知道什么时候自生自灭了，消失得如此迅速。

转眼又是一个月过去，春光照耀下的大地，骑马成了我最大的爱好，因为我曾经骑过赤兔的缘故，于是在其他人面前自然有了炫耀的资本，然而战争再次到来了，丝毫不给我培养兴趣的机会。每到这时就会羡慕那些守城的部队，毕竟胜仗这种东西打得太多了自然就会麻木。至少现在的格局已经形成了孙、刘、曹的三家敌对，不过三家人还没真正交手过，当初潼关一战马超也是打完之后才归顺了刘备，自然不算两家的正式交手，特别是马超手下的大将庞德，后来似乎因为和张将军同样的原因来到了我军帐下。不过话说回来，似乎这个大陆的战争很不合逻辑，感觉完全是一时兴起发动的，与后来的史书记载并不一样，至少史书中没有记录女眷在战场上的表现，然而就我知道的吴国女将就有很多。然后到了这一天的下午，乔国太突然跑来向我辞行，说是要去他女婿那里帮忙，说是这样说，其实我知道是将军不要她了，因为根据这个世界的雇用兵规则，雇佣的护卫兵是没有权利单方面解除和武将的合约的，而且合约为终身制，除非是主将看你不顺眼。不过不知道是预兆还是其他的什么原因，三天以后接到了新主公的命令，这次真的要大动干戈了，对手是两个——刘备、孙权。是场大战啊，虽然荆州这个地方表面还是刘表的地盘，但是实际的控制权早就落在了刘备手上，就算刘备每次出场都在"逃亡"，但是据见过刘备本人的将军们说，刘备那样做只是在博取同情。而且据路边社消息说，这次刘表的大儿子刘琦是给了刘备好处费才混了个出场名额。外界的评论都说是孙、刘对我们一家，二打一稳赢的，于是江南之地竟也喧嚣了起来，都急着来抢功勋，不过我倒是一点都不担心，这次我军可谓总动员，精兵骁将众多，阵势来看也是我方占优势，虽然说南方军队本土作战后劲不小，不过士气上我军已经领先了一大截。对了，忘记说了，这个地方貌似叫赤壁。

这次我没有如往常一样和张将军共进退，他没有随大军一同前往，而是主动请缨去镇守东边的合肥，因为敌人在那里安放的大将便是那个周泰，虽然周泰只是名义上的，实际上后来的情报证明周泰也来了赤壁。其间有个叫司马徽的老头曾









经跳出来做大义凛然状劝告大军停战平息干戈，之后自然是一番顺天应命的套话，貌似这人每逢大战就会跳出来，据说在刘备那里还颇有市场。不过所谓天命那套理论，对于我已经免疫了，部队里年轻人居多，这老头说话也不挑对象，加上长相确实又欠点火候，被轰出大营自然是意料之中的事情，至于后来这人在刘大耳营中发迹是否与这次打击有关则完全不得而知了。不过值得庆幸的是本家似乎早已掌握了联合军的动向，虽然我没有亲见，然而内部消息透露诈降将领的名单已经确认了，而这一切联合军还浑然不知。

接着已经深得主公信任的我接到了秘密任务，这一次是作为刚刚归顺的智囊庞统的贴身保镖，而暗中则是监视他的一举一动。这人总是带着一个斗笠还罩着面罩，我曾经几次询问过他的宗教信仰问题他都没有正面回答。

于是大战终于开始，刚开始那个庞统就往联军那边冲，话说你一文官冲那么快干什么，果然有问题，我一个大步跟上，刚过一艘小船，中间的踏板就断了。传令官报告我军连环战船开动，当然这是暗号，于是我手起刀落，这厮反应倒快，跳起来踩着他的木杖就想飞走，我顺势把剑一撩，他应声落地，于是一套连招之后他变成了一个包子。刚打完传令就来报告西南角上貌似有人在使妖术，于是一路杀了过去，路上干掉了一个大众脸抢了一匹马，冲到面前才发现是一个七星坛，还没看清楚坛上站着什么人，坛下面就一队人把我围着轮了一通浮空技，好在我防御高，没打掉多少。这次我看清楚了，面前这个叫赵云，后面跟着两个大众脸，不过虽然他报名很牛皮，然而找错了对象，因为我通常都会直接跳过这一环节，于是他成了我的第二个牺牲品（中间干掉的大众脸自然不能算的），至于另外两个我都不知道什么时候就消失了，可能是打赵云的时候不小心被我的剑气给挂到或者直接逃跑了吧，反正掉了一地的斧头、盔甲，还有鸡腿和酒。看到赵云被干掉，刚才躲在箱子、马车后面的友军全部都冲了上来，还没等我反应过来就把七星坛围了个水泄不通，然而一道白光过后又全都飞了出来。我道是什么怪物，原来却是诸葛亮，不过战前情报搜集中都还不知道这人还会浮游炮，整个一迷你版高达。扫荡完友军居然直接就冲我过来了，一束光线直接就射了过来，还好被我挡住，乘他回气的时候我赶快冲上去一个浮空技，友军反应也不慢，看我这边打上了，就都围过来追击，结果是诸葛亮同志还没来得及落地就被连成了包子，由于是正军师还会祭风，好歹比庞统档次高点，于是这次是一笼而不是一个包子。战况虽然激烈，不过整个西线的战况已经被控制，士气高涨。这边的杂兵就交给几个文官部队处理了，刚好传令报告东边甄女王苦战（上次合战后嫁给了曹丕公子，于是加入了我军的原袁绍儿媳妇），一路杀过去的路上突然杀出一个黄盖。他手下一人提着一个油桶冲将过来，也许是他运气不好，打了这么多的仗我以为桶里是我没见过的食物，当然也就将这帮“运输队”连同他们老大一并解决了。都等我打完了传令才跑过来给我说：“恭喜大人破坏火计成功。”你早干什么去了。

倒是奇怪，干掉了这个叫黄盖的，甄女王也不叫苦战了，大家都清净了，按我的个人爱好正准备各个地方转一圈把能破坏的东西统统敲掉，面前又跑来个带斗气的，报上名号唤作周泰。这人长得



不算虎背也非熊腰，但是腰里那把刀显然是把好刀，摆起造型也决不含糊，我破天荒地没有跳过他的自我介绍，剑倒是早已出鞘。而仔细看时确发现此人面带凶光，脸上还有一条很深的刀疤，显然不是粘上去的。听他说完我才觉得怎么那么眼熟，可惜张将军不在，要不一定把他活捉问个清楚。这次便宜了他，我也累了，就没有纠缠下去，快跑了几步把他甩在身后，留给友军慢慢收拾了。最后重新整理了一下外观，拿起剑一路向正南冲去，在一声接一声的“ここまでか”之后，战场被打扫了个干净，孙坚孙策没有出现，刘备光说了几句话，人影也没见就跑了。没有任何悬念，我军以强大的实力战胜了联合军。

鉴于联合军两方的表现，于是大本营决定率先灭掉蜀国，并且乘着我军备战的时候刘备偷偷地拿下了益州，但这并不影响我军的战略部署。果然，这次没有出现什么顽强的抵抗，我甚至都没去战场。前线胜利的消息不断传来，蜀国就这么亡了，刘大耳依然没看到影子，他儿子和皇后星彩被活捉，不过据说这个刘备的儿子脑袋被门板夹过，所以虽然被抓还是很高兴，有包子吃就很满足了。

休息一个月，装备已经全部练满，我的等级已经是大将军，虽然还是只能带5个人，不过名字很响亮。统一天下之战就要开始，我军兵强马壮，而吴国除了几个文官外已经没有资本和我们较量了。战场就在建业，至少这个时候这座城还不是什么六朝古都。战前很轻松，出发前我被告知和张将军又分在了一组，不过这次是副将不是护卫兵了。我知道张将军的立场，虽然没有了前主公的疑虑，不过他想会一会周泰的心愿始终没变，连续数次大小合战将军都扮演了后卫，根本就只是个话外音的角色，也算郁闷了很长日子了。其实我一直没把那封信当回事，因为我和那个周泰交过手，不管是不是士气的缘故，反正要想打赢他我是很轻松的。估计张将军也早已没有了顾虑，更多的只是好奇罢了。

大军合围，把吴国的都城围了个水泄不通，张将军第一个冲进城去，由于士气低下的缘故，吴国的将军们一个个被我军的杂兵击破，孙权身边除了那个周泰已经没有别人了。我直取孙权，而张将军没有顾那些，上去就和周泰对上，不过这次拼刀张将军却输了，周泰忽然一个爆气一身金光向我砍来，倒打了我个措手不及，还好我方总归人数多，大家轮一通浮空，他的金光就散尽了。然后将军一个反身起来，一边顾着阻隔周围不断冲向周泰的友军，一边用他的招牌技向周泰身上招呼去，就在快要结束战斗的时候，我的一道剑气给周泰送上了最后一击。好在反应快，这次仔仔细细地看着这周泰是怎么咽气的，我想将军也在看吧。

“还记得我吗？”将军开口道。

“你是……城里张屠户？”他居然断断续续地崩出这么一句来，好在其他人都去追杀孙权了，周围就我跟将军两个，要不肯定要落人笑柄。

“好吧，就算是吧，我确实姓张，你应该记得给我写过一封信。”将军的眼睛盯着周泰。

“老实说我写过不少信。”

“请到我军来那封信……这是你写的吧。”将军有点不耐烦了。

“不错，怎么你的手下会把这种东西给你看吗？”

“事实上不是我的手下给我看的，而是你的手下吧？”

“我的手下才不会做那种无聊的事情。”

“无聊吗？我不这么认为，至少这种计策对当时的我很有效，我承认你很聪明……”

“是吗？你是说你的智商和杂兵一样？”

“那是什么话？”

“也就是说，如果我没有记错的话那是我国为招揽雇佣军做的广告，之所以用我的名字落款，是因为研究表明本人的形象在众多浪人中有亲和力，至于那张宣传函怎么到了你那，我不太清楚，可能是手下人疏忽了吧。”

“是吗？就算是吧，你知道这个疏忽困扰了我多久吗？”

“那个似乎跟我没有关系，不过倒是觉得奇怪一个将军会被一张广告困扰……哈哈！”

“那样的话，好吧，一切都结束了，你觉悟吧。”将军说着把刀向周泰挥去。

“结束了吗？不，我看才刚刚开始……”将军的刀停在了空中，“你看，你又困扰了。”周泰笑了起来。

“没啥，只不过想告诉你这个世界的规则。”周泰接着说到。

“规则？”将军有点疑惑地看着他。

“嗯，规则将不会如此简单了，更多的人投入这个世界把梦想和现实联系起来实际上是我的愿望，而且就快要实现了，所以贵国今天的统一不过只是浮云。”

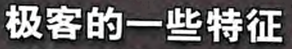
“为什么会说出这种话？”

“因为我也曾经如你一样困惑过，不过令我困惑的不是那封信，而是这个。”说着周泰从怀中掏出一张已经揉得很皱的纸，将军一把抓过，上面的字迹已经不甚清晰，但是抬头几个大字还是看得明白的——《真·三国无双BB》。

“难道说……？”

“你猜得没错，于是我们再见吧。”说完周泰一个翻身骑上将军刚得到的那匹绝影马绝尘而去，战场顿时安静了下来，将军站在原地若有所思。不过我倒是越发的激动了，因为隐约感觉到的新时代似乎真正的主角便是我和与我一样默默无闻的人……





●极客对技术感兴趣，尤其是计算机和新媒体。有点像黑客的传统定义。

●想象力丰富，喜欢研究非主流的技能和技术。极客一般喜欢新奇的东西，多数极客电脑技术了得，并且对黑客有着崇拜之情，不过本身不一定是黑客。很多黑客反而自称极客，因为他们认为“黑客”是需要别人赐予的称号，而非自封。

●由于专注于某个领域而脱离主流，可能是由于该领域的深度和复杂性。久而久之导致缺乏社交能力。

●人际交流更倾向于使用网络，例如MSN和ICQ，经常在博客和BBS上留言，参与网络讨论。

●思维有点轻度离经叛道，具跳跃性思维特征。

●喜欢研究或编写开放源代码，喜欢制作游戏MOD。

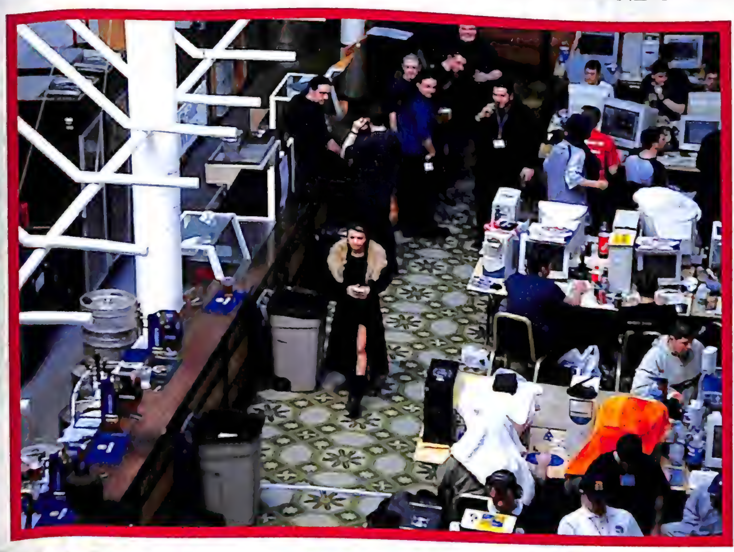
■ Lancer

极客的起源



极客(Geek)本是一个贬义词，指的是性格古怪的人，或者是在狂欢节时进行奇怪表演的小丑。在电脑技术革命初期，极客成为人们对电脑黑客的贬称。极客着迷甚至沉迷于电脑领域，生活中的绝大多数时间都花在电脑和网络上。在英语中，形容极客的另外一个相近词汇是“Nerd”。1950年，《美国传统词典》作者苏斯博士在其著作《如果我开家动物园》中首先提出了Nerd这个词汇，不过当时这个词指的其实是苏斯博士虚构出来的滑稽好笑的动物。进入电脑技术革命时代，Geek与Nerd逐渐成为那些有着极高计算机知识，但缺乏社会交际能力的人群的泛称。极客的定义与日本的OTAKU相似，在主流社会眼中，他们衣着老土古怪，性格偏执离群。

在20世纪后半期，nerd这个词是具有贬义甚至侮辱性的，经常被用来形容学校里那些戴着大黑框眼镜(并且多数是镜架破裂、绑着胶带)、性格内向古怪、经常被欺负的学生。不过到了1990年代后期，“nerd”在互联网上得以“正名”，逐渐成为对那些电脑技术力超群、智商极高的人的正面描述。甚至比尔·盖茨也经常在公开场合宣称自己是个“nerd”，使得nerd这个词汇逐渐脱离了过去的负面形象。虽然传统上nerd和geek主要用来形容男性，不过现在正有越来越多的科技向、睿智型女性被称为极客。



关于nerd的起源，除了苏斯博士的滑稽动物起源论外，也有人认为最初是北电研发部(Northern Electric Research and Development)的缩写，因为当时该公司员工的口袋上都印着“N.E.R.D.”。至于geek的起源，一说是“通用电气工程知识”(General Electrical Engineering Knowledge)的缩写，由美国军队最先提出；也有一说是最初来自莎士比亚在《第十二夜》中用到的“geck”或“gecke”，原意为“卑鄙的人”。关于nerd与geek的区别至今没有一个确切的说法，有些人认为geek的技术不如nerd，有些人认为nerd不仅技术较强，并且同样擅长交际。也有人持完全相反的观点。一般来说，nerd更倾向于形容一个人的整个生活方式，而geek主要是描述对某特定方面的兴趣，可以是“有用的”技术型，也可以是电影、游戏、动画等娱乐型。美国西海岸比较流行使用geek这个称谓，而东海岸比较经常使用nerd。由于西海岸是硅谷所在地，也是极客重镇，因此geek的出现率比nerd更高。

极客症候群

——摘自《连线》，文：Steve Siberman

孤独症，及其近亲“亚斯伯格综合症”正在那些硅谷之子中悄然繁衍兴盛，这是否要怪罪于数学与技术基因？

尼克正在他的电脑里建造一个宇宙。他的第一颗星球已经初具雏形：这是一颗砧骨状的世界，叫做“丹塞姆”，它是神与精灵的世界，还存在着一个叫做“基曼”的三性种族。向我介绍他的宇宙时，尼克直盯着天花板，一遍又一遍地轻轻哼唱着同一曲旋律。“我正在考虑创造一种以量子物理学为基础的魔法，不过到现在还没有决定。”他说。他说话的语调高亢，颇有点诗意和书生气——仿佛有个牛津大学教师的魂魄附身在这个脸颊胖乎乎的硅谷男孩身上。尼克今年刚11岁。

尼克的父亲是一个软件工程师，他的母亲是一个电脑程序师。很久以前，他们就知道尼克不是一个普通的小孩。他对奇幻小说非常入迷，然而却经常难以与人交流。他聪明伶俐、想象力丰富，然而却没有同龄的伙伴。他很难区分人们恶意的戏弄，有些孩子会给他点钱，让他穿着搞笑的服装上学。

有位医生认为，尼克得了焦虑紊乱症，也有医生认为他有语言障碍。后来，他的母亲读了一本书，叫做《亚斯伯格综合症：父母及专家指南》。心理学家托尼·亚特吾德在书中描述了一群缺乏基本社交能力的孩子，他们似乎无法理解身体语言以及别人的感受，他们害怕眼光的交接，他们经常自言自语——并且经常对技术非常感兴趣。虽然还很小，这些孩子对秩序有着天生的敏感，他们会把堆放在地板上的玩具井然有序地按照特定的规则摆放起来，一旦被打乱就会暴怒。他们经常让老师头疼，部分原因是他们的潜意识中并没有师长尊卑的概念。

“当时我就想，书里说的简直就是尼克。”他的母亲回忆道。

亚斯伯格综合症是从属于孤独症心理失调的一种症状，比起达斯汀·霍夫曼在《雨人》中饰演的雷蒙德·巴比特，这种症状的表现较轻。在孤独症的分类中，这些亚斯伯格综合症的患者普遍有着极高的IQ，其他那些孤独症患者中有70%都患有或轻或重的精神呆滞。在美国大约有45万人患有孤独症，尼克比起这些人要幸运得多。他可以读书、写字、说话。他能够自己生活和工作。从中学毕业后，我们不难想象尼克用自己的特长打拼出一片小天地。此类症状较为不幸的一面，按照医生的话说就是会给孩子造成“深远的影响”。他们大多数醒着的时间会处于恍惚状态，盯着灯光、摇摆、发出尖利的叫声，不断刺激他



们错乱的神经。

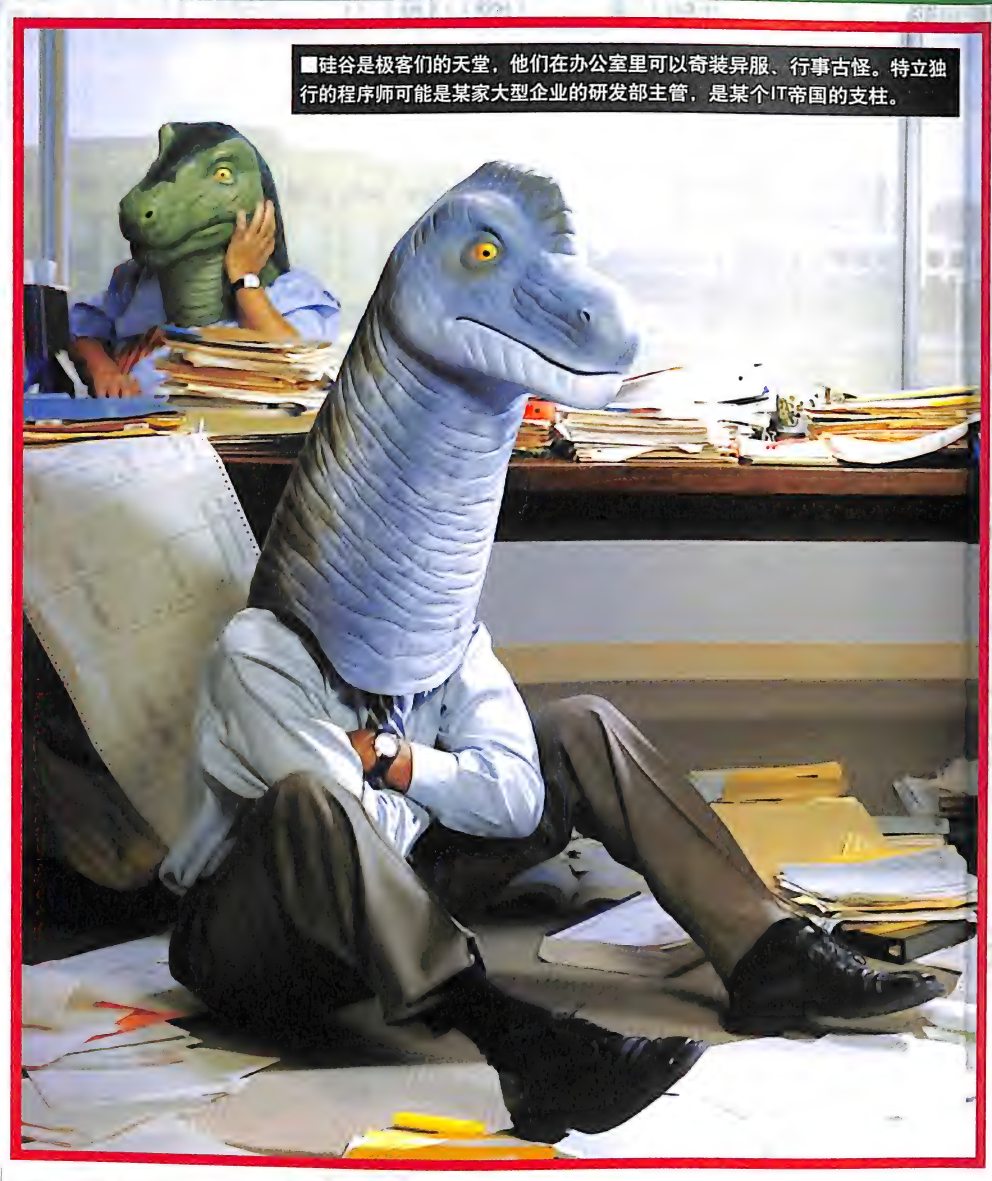
过去十几年时间里，加州患有孤独症的儿童越来越多。1993年8月的统计结果为4991例，而到了1999年已经翻了一番，到了2001年7月已经有了15441例。不仅是加州，在世界各地，亚斯伯格综合症的患者都有非常迅速的上升趋势。孤独症本是一种非常罕见的失调症，大约10000名出生者中只有一例，如今它的比率达到了原来的20倍。

在硅谷有个流传甚广的玩笑——那些IT业界巨头里的高级程序师们大多都是"亚斯伯格王国"的一份子。他们在英特尔、Adobe、SGI等大公司工作，每天起早贪黑窝在办公桌边，代码一写就是好几个小时。难怪亚斯伯格综合症又被称为"工程师失调症"。比尔·盖茨就经常被媒体拿来诊断：他对技术细节的偏执、摇摆的动作以及平缓的语调都带有一定的成年人失调迹象。小说家道格拉斯·考普兰说："我觉得所有搞技术的人都有点孤独症。"搞研发的领域通常也是极客的孵化场，在这里优雅的社交礼仪并不重要。只要你写的代码经得起考验，不管你多么疯疯癫癫也不会有人指责你，没人会在乎你同一件衣服穿了两个星期。这些有点孤独症的人都不善于多任务处理，尤其是其中一项需要面对面的交流时。将吵吵嚷嚷的传统办公室换成一块屏幕和电子邮件外加一个可控制界面，才能让程序员们从混沌中恢复。

孤独症患者的思维在现实世界中显得笨拙，然而在数学、符号和代码的虚拟世界中，他们的智慧得以展翅飞翔。在其自传《用画面思考》中，格拉丁将自己的思维比作录像机。当她听到"狗"这个字的时候，她的脑中就会重放她所见过的各种狗的"影像"。这种视觉具体化的能力让格拉丁在她从事的设计领域游刃有余。在设计器械时，她的脑中会出现一台运转的机器，哪些部位有问题直接在脑中呈现。很多有此类思维倾向的儿童喜欢上了录像、口袋妖怪和电脑游戏，他们会不断搓着手柄，直到手指起水泡(这种不厌其烦的行为在医学中被称为"动作持续性病态")。即使能够与同龄伙伴一起玩，这些孤独症儿童更喜欢一个人玩。圣何塞某医院主任米歇尔·加西亚说："《口袋妖怪》肯定是日本一群患有亚斯伯格症的工程师做出来的。"亚特吾德认为，电脑是亚斯博格症患者的天生伙伴，"……他们有逻辑性、一致性，并且没有情绪。"

亚斯博格综合症患者们与电脑间的紧密联系，让老师和家长可以用其作为天然疗法。很多缺乏动笔能力的青少年更擅长用键盘打字。在欧莱恩学院，每个学生上课都要使用iBook，课堂笔记写在电子书写板上，可以直接从学校服务器里调用教学资料。斯坦福大学的尼尔·斯科特正在开发下一代辅助技术，他的"阿基米德计划"正在为孤独症儿童设计一款类似PDA的东西，可以分析眼珠或者指尖的细微动作，将其转化为文本、语音或者图形。该设备配备了摄像头，用于头部和眼部的动作扫描，并可智能识别语音以满足儿童的个人需要。

经过十几年的研究，研究者们已经发现孤独症存在DNA遗传特性，并且很多典型的孤独症行为可能都会遗传。这意味着那些梦想家和未来技术的建筑师们可能正在为我们的下一代带来灾难。这种在坊间流传已久的假说已经因为很多实际案例而得到证实。过去人们通常认为孤独症不会直接遗传，因为孤独症患者很少会结婚生子。他们可能将一生投入到科学研究之中，而亚斯博格综合症患者多数是单身汉。然而事实并非如此。在硅谷这样的科技重镇，极客们每天朝夕相对，他们有着共同的爱好。随着越来越多的女性进入IT领域，那些从未想过能找到志趣相投者的单身汉们惊讶地发现，网络上认识的黑客女高手竟然就坐在隔壁桌。



■硅谷是极客们的天堂，他们在办公室里可以奇装异服、行事古怪。特立独行的程序师可能是某家大型企业的研发部主管，是某个IT帝国的支柱。

一些遗传学者认为，硅谷的这种情况体现了"选同型交配"的上升趋势。简单的说，这种择偶就是金发碧眼的男士更倾向于选择金发美女。格拉丁对此有着貌似科学的解释："他们互相吸引是因为他们的智商和思维有着相近的波长。"当然，这并不意味着极客甚至孤独症患者就只喜欢其他极客。在过去十几年时间里，极客早已摆脱科学怪人的形象，变得性感，且有着经济上的成功。旧金山加州大学PDD医学研究中心主管布莱纳·西格尔说："在古代，这些人可能会成为和尚，为新的印刷工艺发明新墨水。如今他们有着15万美元的年薪，还有职工优先股。这样他们的数量就越来越多了。"

环境因素在这里也扮演着重要角色。孤独症当然不仅仅是基因遗传的结果，基因仅仅是让孩子更容易因环境而形成孤独症。孤独症儿童的父母是工程师或者程序师，并且本身也表现出一定的孤独症行为，这已经不是什么新闻。微软就是全美第一家为职工提供子女孤独症治疗保险的大企业。海湾区一位孤独症患者母亲打算搬到明尼苏达州时，首先考虑的就是当地学校是否适合自己的儿子。"他们告诉我在罗切斯特西北部有很多亚斯博格儿童，因为那里是IBM职工的聚集地。他们建议我搬到那里。"这位母亲回忆说。

对于乔纳森·谢斯塔克和波迪亚·艾沃森来说，硅谷是整个地球上惟一一个具有足够强大的超级计算机资源、生物分析专家、医药原料和风险投资来让他们将孤独症研究推进到新阶段的地方。他们创立的"孤独症即治"(Cure Autism Now，CAN)组织已经有六年多的历史，他们有着自己的DNA标本库，任何一个相关领域的科学家都可以通过官方网站获取。CAN至少三分之一的资金来自硅谷的捐赠者，如今谢斯塔克和艾沃森想要让这些投资得到最终的回报：更好的治疗、更有效的辅助技术，并最终实现有效的治疗。不过西格尔认为，要想找到一个医学手段完全治疗孤独症是不可能的，"我想最终结果可能会是这样，'史密斯女士，这里是你的检查情况。你儿子患孤独症或者成为下一个比尔·盖茨的可能性都是十分之一。你愿意堕胎吗？'"

极客造神时代

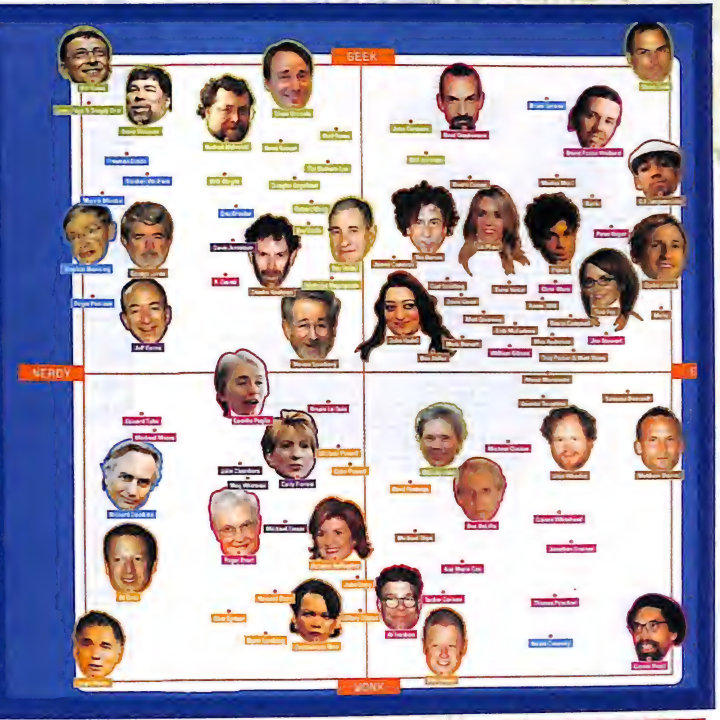
——美国公共电视网特别节目

1970年代是极客的黄金时代，或者更为精确的说是极客的造神时代。保罗·艾伦喜欢篮球，如今他有一个自己的篮球队、有体育场、还有啦啦队员。感谢个人电脑，如今他有200亿美元，可以买下任何想要的东西。30年前，艾伦和他的中学同学比尔·盖茨一起开了一家两人软件小作坊，叫做“微软”。30年前，艾伦和盖茨那样的年轻人创造了IT产业，为世界带来革命，永远地改变了我们的生活。最令人惊异的是，这个奇迹是由一群想要让朋友吃惊的极客创造的。美国公共电视网(Public Broadcasting Service，PBS)的极客特别节目请来了几位极客造神时代的超级极客，一起来探讨代表着硅谷精神的极客文化。

主持人：鲍勃·克林格利

这些极客们来自我称之为“家”的地方，硅谷，加州旧金山南部。这些PC革命的奠基者们多数是中产阶级的白人孩子，在郊区有着不错的房子。不过他们感兴趣的并不是他们的房子，而是他们的车库。硅谷的不少人在车库里有房间，那里成为他们开办电脑公司，创造财富的地方。不过我没有那么幸运，我失败了。我写了一些差不多能跑的电脑程序，我还设计了一些硬件设备，老实说他们完全没法用。不过我是讲述这个PC产业故事的最佳人选，因为很多人都肯跟我一起分享他们的秘密，我还给一家电脑杂志写过专栏。我的电子邮箱里塞满了各种内部消息，从产品缺陷到谁跟谁上床了。将这些闲言闲语联系在一起的是对真相的渴求。这些人和他们对技术的热爱铸就了PC革命。

艾德文·秦是新一代的技术高手，他今年只有十岁。在这个时间里多数同龄人都在看电视，而他更喜欢把自己埋在一堆电子设备中，他不喜欢处在一个充满陌生人的世界里。我们叫他们工程师、程序员、黑客、技术高手。更多时候，我们管他们叫极客。



极客的梦想

问：你的朋友是怎么看你的？
艾德文：那小子是个极客。不过我不介意，我习惯了被叫极客，别人无法左右我的梦想。

在硅谷，梦想就是从这样的孩子开始的。

格雷厄姆·斯宾塞是Architext Software的首席程序师，这是一家由6个斯坦福大学毕业生成立的公司，他们成立这家公司的原因仅仅是因为志气相投。这就是硅谷式白手起家，苹果、微软都是如此。这群极客们有共同的梦想，他们的爱好就是他们的事业。在他们的世界里没有朝九晚五。

马克·梵·哈伦(Architext程序师)：我经常干到天亮，其他人一大早来上班时，我就拿帽子盖住脸呼呼大睡。

乔伊·克劳斯(Architext总裁)：我经常带着一盒意大利面去上班，然后把饭盒一扔就是六、七天，嗯，那股味儿真难闻。

比尔·盖茨
微软主席
身家：510亿美元
那时我们从来没有24小时的概念，我们来了就干，程序一写就是好几天。我们只有四五个人，到了吃饭时间就开车直奔饭馆，然后坐在一起讨论正在做的事情，有时候谈到起劲就忘了吃饭，意识到肚子饿的时候只能更疯狂地写程序来分散注意力。那真是一个令人怀念的时代。



▲硅谷早期的建筑风格就像一块块并列的芯片

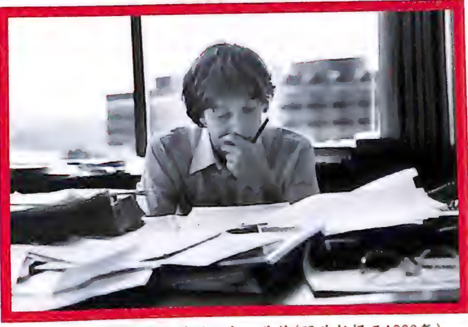
史蒂夫·沃兹涅克
苹果联合创始人之一
我经常坐在房间地板上，旁边铺满电脑设计的草图，还有一大堆的可乐。每次都是不知不觉就到了深夜。

在只有大型电脑的时代里，那些穿着白袍的电脑专家们是一种神父般的存在。大型电脑被放在保险公司、电信公司以及银行的大房间里，然后逐渐进入到学校里。在我们多数人对其视而不见时，一些平常默默无闻的孩子注意到了这些新鲜的东西，他们爱上了0和1的完美的数字组合。他们被称为极客。

史蒂夫·沃兹涅克：我带了一本描述PDP8电脑的书回家，对我来说，那就是一本圣经。就像有些人爱上了万智牌，有些人喜欢拼字谜，有些人喜欢玩乐器，而我爱上了电脑，我可以在纸上计算出一些问题，然后在电脑上试试可不可行。有时候我会想出自己的解决方案，那感觉太好了。

史蒂夫·乔布斯
苹果联合创始人之一
身家：30亿美元
你可以用键盘将这些命令输进去，等了一会结果就会“嗒嗒嗒嗒”地出来，虽然简单却意义非凡，尤其是对一个10岁大的男孩来说。然后你会在BASIC里写个程序，让这些机器来运行，如果结果和你预计的一样，那种兴奋的感觉是难以名状的。

极客一开始就想拥有他们自己的电脑，然而这还需要有一个技术突破。这就是微处理器芯片，它让大型电脑走上了你的书桌。1950年代的大型电脑与车库一样大，因为里面塞满了真空管或电子管，然后他们被晶体管所取代，然后就出现了硅。能够容纳数百万晶体管的微处理器终于出现了，而这就是个人电脑的秘密，这就是他们将那里称为硅谷而不是“电脑谷”的原因。38年前，一群年轻人聚在一起成立了英特尔，他们发明了微处理器，也发明了硅谷松散的工作方式。所有人都是互相直呼其名，也没有高层预留车位，没有办公室，只有小隔间。



▲办公室里聚精会神的比尔·盖茨(照片拍摄于1980年)。

1974年英特尔推出了8080，它的运算能力已经可以带动整台电脑，然而它却只被用在计算器和红绿灯里。英特尔有着引领PC革命的所有条件，然而他们错过了这个机会。1975年1月，世界第一台个人电脑宣布诞生，然而它并非来自英特尔，而是Altair 8800。它是来自乔治亚州的前空军军官艾德·罗伯特的疯狂创意，与很多PC先驱一样，艾德发明电脑的原因仅仅是因为想拥有一台自己的电脑。

戈登·摩尔
英特尔联合创始人之一
身家：46亿美元
回首过去，我记得出现过一次机会，一位工程师找到我，向我介绍他的家用电脑设计概念。虽然他觉得那个东西很好，他能够举出来的好处却只是可以



▲到处都是扳钮的Altair 8800。

把老婆的食谱保存在里面。我可无法想象我妻子在厨房里搞个保存食谱的电脑，那时候那东西似乎完全没有实用价值，因此英特尔放弃了这个计划。

艾德·罗伯特
MITS创始人

当时很多人都想有一台自己的电脑，世界上所有的电脑似乎都在大中心里，只有经过批准才能靠近他们，更别提使用他们了。那时我就想，要是自己能有一台电脑，那真是太棒了！

那么，这一切是发生在哪里的呢？它在远离硅谷、英特尔和IBM的地方，在新墨西哥州靠近机场的一个大沙漠地区，艾德开了一家叫做MITS的计算器公司。他们的办公楼其貌不扬——而且他们正面临破产。没人想买计算器，要想推出他们的个人电脑，艾德至少还要6.5万美元。一天深夜，他们来到银行谈判。为了争取到这笔贷款，艾德对这款产品的销量预估提出了一个自己也不抱什么希望的数字：800台。结果该产品上市不到一个月后，一天的订单就达到了250台。当时的Altair甚至不能算是一台电脑，它没有键盘，需要通过扳开关来输入数据和指令，输入一个数字要扳9个开关。客户买回去后需要自己安装各个组建，装好后无法使用的情况经常出现。尽管如此，市场需求量依然很大。甚至有人跑到MITS门前和停车场里搭帐篷，为第二天能买上一台自己的电脑而彻夜排队——其中包括不少穷学生。有幸买到一台的极客们欢欣鼓舞，他们成立了俱乐部讨论他们的新玩具。其中第一个俱乐部叫做"Homebrew Computer Club"。他们在斯坦福大学租了一个小厅，每周三晚举办一次聚会。那是一种分享的喜悦，每次有人想出了一个新的解决方案，就会在下一次的聚会上兴高采烈地提出。

看似笨重无用的Altair在这群极客们的探讨改进之下逐渐具备了一些实用的功能。当时一些专家认为，即使是BASIC这么基础的电脑语言也无法装到Altair微小的内存里，显然他们低估了极客的实力。保罗·艾伦在哈佛广场看到了《流行电子》封面上的Altair——这正是他一直以来期待的东西。

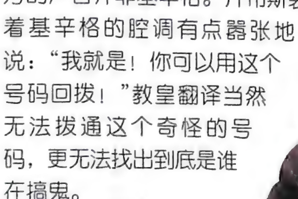
保罗·艾伦：我带着这本杂志飞奔到了比尔的宿舍里，我想他那晚可能正在打牌，而且输了不少钱。
比尔·盖茨：保罗把那个给我看了一下，我说好吧，看来这家公司可能会需要软件。
保罗·艾伦：然后他说，好，我们给那些家伙打个电话，看看这东西是不是真的。
比尔·盖茨：我们感觉到一股变革正在酝酿，我们一直以来对于芯片的走向都有一种预感，这个产业不会静静地等我们从哈佛拿了学位。
保罗·艾伦：于是我们给艾德打了电话，告诉他我们有个专门为你的机器准备的BASIC，我们希望能向你演示。不过在那之前，它从未在真正的电脑上运行过。

没有那次成功的演示或许就不会有微软。由于担心失去这个统领新市场的机会，盖茨放弃了大学学业，他和艾伦一起加入了当时的世界微型计算机研究中心——它位于新墨西哥州亚柏克尔克市慵懒的酒吧和加油站附近，他们住在MITS附近的流浪汉汽车旅馆里，街头巷尾到处都是妓女和贩毒者。就在这里，他们开创了微软。

保罗·艾伦：我们雇请了几位中学同学，他们和我们一起住在小公寓里，那里挤满了人。
比尔·盖茨：我们都很年轻，那时我只有19岁，我们充满了干劲。
保罗·艾伦：我们经常会出去吃点皮萨，然后去看动作片。我们经常一整夜地工作，比尔常睡在软件实验室的地板上。
比尔·盖茨：我现在还记得那些源代码，那是我们热爱的工作，我们不断地对细节进行调整。

BASIC让Altair成了真正有趣而使用的东西，人们将各种设备接到电脑上，开始写游戏、文字处理程序以及计算程序。那时的主流社会并没有注意到，一群技术狂热份子的超新星产业正在爆发。1975年底，生产微型计算机的公司一下子涌现了几十家。第一家面向大规模市场的PC公司也在这股潮流中诞生。刚刚高中毕业的两位苹果创始人在Homebrew电脑俱乐部中平平无奇，史蒂夫·沃兹涅克是一位技术怪杰，而史蒂夫·乔布斯则是看到了微型计算机商业前景的梦想家。不过苹果并不是他们的第一家公司，他们曾经设计了一个可以省电话费的设备，他们管它叫"蓝盒子"。

他们发明的这种蓝盒子是一种黑客工具，可以免费打电话到世界各地。他们在宿舍里演示了自己的发明，将电话打到了伦敦、悉尼，甚至打到梵蒂冈要求与罗马教皇通话。乔布斯自称是亨利·基辛格（前美国国务卿），要对首脑会议之行进行商讨，对方紧张地说："请稍等，我们马上把他叫醒。"那时大概是他们那儿的凌晨4点半，教皇的翻译先赶来接电话，听出了对方的声音并非基辛格。乔布斯装着基辛格的腔调有点嚣张地说："我就是！你可以用这个号码回拨！"教皇翻译当然无法拨通这个奇怪的号码，更无法找出到底是谁在搞鬼。



这件事给了二人很大的信心，他们知道可以凭借自己的技术做出了不起的事情。就这样，他们在车库里造出了苹果电脑的雏形。沃兹涅克性格内向，不大好意思在俱乐部会议中举手发言，不过在会后他会找几个相识的伙伴围在一起研究他刚刚设计的电脑。渐渐地，他的发明引起了越来越多人的注意，乔布斯知道，他们是时候开一家自己的公司了。

苹果成立之初招聘了几个少年黑客。我是苹果电脑的第12名职员。有一天我正帮忙往车库外搬东西，史蒂夫·乔布斯找到了我，他说我们公司还很穷，只能向我支付公司股份，而我却推托了这个机会，因为我更想要钱——我母亲至今还经常向我念叨这段往事。Apple I比Altair更没电脑的样子——它只是一块盖上盖子的电路板，不过乔布斯仍然卖出了50台，乔布斯认为下一台真正的电脑肯定会有市场。

史蒂夫·乔布斯：我很清楚地知道，虽然有一小批硬件高手可以自己组装电脑，有更多的人做不到，但是却想鼓捣程序，就像我十岁那年刚发现有电脑这东西的时候。Apple II就是我的梦想，我希望能够卖出一台真正的、完整的电脑。

乔布斯的梦想几乎是不可能的，它需要太多的芯片，这会使得产品过于复杂而昂贵。然而沃



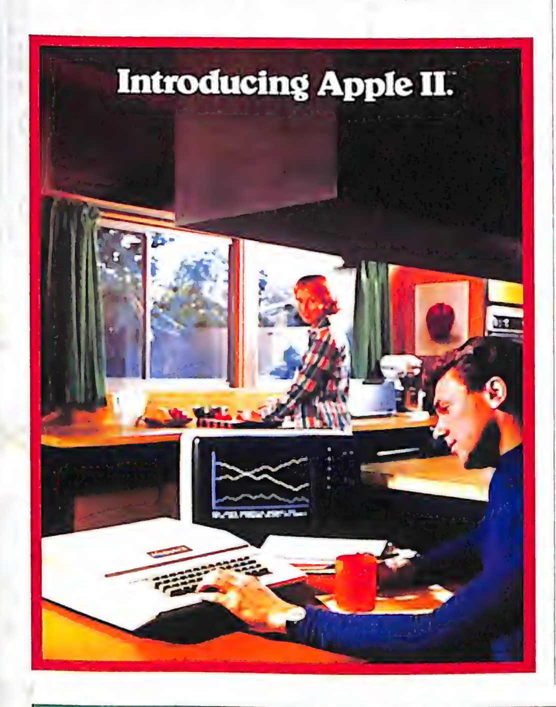
比尔·盖茨

史蒂夫·乔布斯

兹涅克觉得没什么是不可能的。他终于成功了，他设计了一台能够在屏幕上显示彩色图案的电脑，能够进行数据或文字处理，或者玩游戏。

史蒂夫·沃兹涅克：那就是我想要的电脑，我自己已经觉得非常满足了。他(乔布斯)说，我想我们这台电脑一个月起码能卖1000台。1000台？我觉得这怎么可能！
史蒂夫·乔布斯：不过我们需要钱来生产这台电脑，大概需要几十万美元。
史蒂夫·沃兹涅克：那对于两个银行里只有400美元存款的人来说，实在是一个巨大的数字。
史蒂夫·乔布斯：因此我开始到处寻找风险投资。

19岁的乔布斯找到了亚瑟·洛克，曾经资助了英特尔的风险投资的发明者，不过英特尔的几个大男孩至少是大学毕业，而且有套体面的衣服。乔布斯披着长长的头发、满脸胡渣，他穿着凉鞋约见了洛克。然而洛克觉得眼前这个衣冠不整的男孩说话很有条理，而且，更重要的是，他们有一款惊人的产品。有了资金在手，以及前英特尔经理麦克·马库拉的监督，沃兹涅克与乔布斯完成了Apple II的最终设计，向当地的工厂下了1000台的生产订单。那时Altair已经上市两年，人们的需求在悄悄地发生变化，人们更需要的是一台家用电器一样的电脑。Apple II就是这样一台电脑，他出自沃兹涅克这位数码设计的莫扎特之手。1978年，Apple II在最早的微型电脑展会——"西海岸电脑展"上首发，这届展会吸引了数千名观众和数十家厂商，他们多数是Homebrew电脑俱乐部的成员。然而整个展会只有一家公司展出了一台真正的现代个人电脑，它就在入口处，乔布斯争取到了这个焦点展位，它让整个展会为之欢呼。其中包括一位后来的苹果顶尖程序师。



安迪·赫茨菲尔德(苹果电脑设计师)：那时我刚毕业，因为对个人电脑感兴趣，就去了"西海岸电脑展"。在一个铺着桌布的小桌子——那是个最多只有野餐桌那么大的小桌子，那上面放着一台Apple II。我发誓，在我的记忆中，它的顶上仿佛有个光环。它把我硬生生地吸了过去。
史蒂夫·乔布斯：整个展会似乎都在围着我们转，很多经销商和发行商排着队和我们谈合作。

"西海岸电脑展"之后的两年时间是苹果爆炸性成长的时期，几位刚刚二十出头的年轻人一夜暴富，公司里甚至还有一位14岁的员工。克里斯·艾斯比诺沙那时刚上初二。每周二和周四的下午三点，苹果会举办产品的公开演示，这个时间艾斯比诺沙刚好已经放学，他总是骑着电动自行车到苹果办公室，然后在3点钟准时向人们进行苹果电脑的演示。



克里斯·艾斯比诺沙(苹果媒体工具部经理)：几年后，我碰到了几位当初看过我演示苹果电脑的人。他们说，就因为那次星期四下午的演示，他们开了价值数百万美元的电脑连锁店。那真是有趣极了。
史蒂夫·沃兹涅克：它真是太成功了，突然之间，我和乔布斯突然发现可以余生无忧了。我们被称为革命的领袖。
史蒂夫·乔布斯：23岁的时候我的身家是100万美元，24岁的时候已经超过1000万美元，25岁的时候超过了1亿美元。而这已经不重要了，因为我从来不是为了金钱而奋斗。

1975年初没人拥有个人电脑，而在5年后，它已经成为一个数十亿美元的产业。这些少年们对技术的迷恋唤醒了所有人身上沉睡的极客细胞。PC企业像雨后春笋般成长，而苹果是占据了50%市场份额的领导者。对于那两位来自库泊蒂诺的男孩来说，每天都像圣诞节。然而在硅谷的另一角，一个巨大的蓝色身影正在蠕动……

蓝色巨人与微型软件

苹果正在引导个人电脑革命时，那些美国大企业的总部里仍然躺着房间般大小、造价达数十万美元的大型计算机，老总们会互相攀比看谁的计算机块头更大。在办公桌上放一台2000美元的塑料盒简直是可笑的，除非在塑料盒上打上三个字母——IBM！60多年来，汤姆·沃森和他的儿子小汤打造了被称为世界第一电脑公司的"Big Blue"，不过那时的IBM只为大公司建造大型计算机，而不是个人电脑。IBM从不炒人鱿鱼，他们直接从大学名校里招人，首要的条件就是对公司绝对地忠诚。IBM人总是朝九晚五，星期六洗车，公司有严格的着装规定，多数人只能穿硬领白衬衫。IBM更像是一个国家，而不仅是公司。它有几十万公民，有官僚制度，整个公司文化就像一个军队。IBM有点像瑞士——保守、有点单调，但很繁荣。它有一个专门的委员会审核各种决策，它有个庞大的安全网，要想犯错是很困难的。

萨姆·艾伯特(前IBM执行官)：我记得第一次参加会议时在门前被拦住了，一位男士问我："你是IBM的吗？"，我说是，他说你可以把裤腿往上拉一点吗？我说"什么？"他接着就把我的裤腿拉开了，他说你没有穿吊袜带，我说"什么？"，他说你的袜子没有拉直，需要有吊袜带。

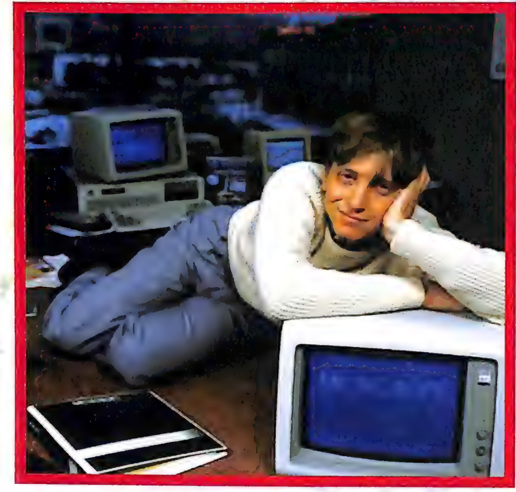
1970年代末，即使是IBM这样的公司也不得不开始重视新兴的个人电脑市场。一些客户向IBM抱怨，人家几千美元的小电脑能做的事情，你们几十万的大电脑经常都做不了。1979年8月，IBM最高管理层开会探讨他们面临的PC危机。比尔·罗伊受命在佛罗里达组建一个小实验室。在IBM，多数项目至少要投入几百人，研发三、四年，面对个人电脑的迅猛发展，毫无基础的IBM大为头疼。罗伊向当时的IBM主席弗兰克提出："这个项目你只要给我一年时间！"

一款只开发一年的IBM产品！这在当时是非常荒谬的。为了节省时间，罗伊借鉴了极客们的方式，他不像以往的IBM工程师一样从头开始做起，而是用市面上现成的元器件进行组装。这在IBM是从未有过的。两周后，罗伊就把他的作品递给了主席。这款产品的关键就在于"开放式架构"，非IBM的技术、非IBM的软件、非IBM的销售、非IBM的服务，对于IBM的多数管理人员来说，这种概念简直匪夷所思！然而，罗伊破天荒地取得了主席的同意，他的团队打破了IBM的一切常规。

没有操作系统，PC只是一堆废铁。IBM将会购买谁的操作系统？竞争在两个对手间展开：一位是39岁的电脑博士加里·基尔代尔，还有一个是24岁的哈佛辍学生比尔·盖茨。在接到IBM那通电话的1980年，比尔·盖茨和他的小公司是初生的PC产业最大的计算机语言供应商。IBM最初找到的是基尔代尔，他发明了第一款PC操作系统CP/M，那时这套软件已经卖出了60万张。基尔



▲开创了现代PC架构标准的IBM-PC



▲比尔·盖茨有着极客典型的工作狂精神，经常在办公室里连续工作数日。

代尔一直认为他们将会一直统领操作系统市场，而盖茨只是做计算机语言的，他认为这一切永远不会改变。

1980年的一个下午，微软总部8楼接到了IBM的电话。杰克·萨姆斯提出造访微软的要求。史蒂夫·鲍尔默是盖茨的一位大学舍友，那时他刚刚加入微软，很快他就会成为微软的第三个亿万富翁。当时他是微软惟一受过专业商业培训的管理者。鲍尔默和微软立刻就意识到了此次IBM来访的重要性，盖茨说：“史蒂夫，你最好也来参加会议，你是这里惟一一个能穿上正装的。我想我们两个都得穿上正装。”不过IBM似乎并没有为此次造访做好功课。

比尔·盖茨：要争取IBM的这个订单并不容易，我们要满足他们的全部要求，有些甚至可笑得很。
史蒂夫·鲍尔默：他们以为我们有操作系统，以为我们可以将CP/M授权给他们的个人电脑。
杰克·萨姆斯：当我们知道他们没有(CP/M的)版权时，我想加里可能会有，于是我说，好了，现在没时间了，打电话给加里。

IBM一行人立刻赶到了基尔代尔的Digital Research公司总部。有IBM这样的商业造访，基尔代尔本该像迎接教皇、甚至上帝本人般隆重，然而他却将其拒之门外！基尔代尔表示他们公司目前有其他计划，于是让妻子桃乐茜接待他们。他们在基尔代尔家呆了一整天，双方在绝对保密协议上争执不休。最后，萨姆斯决定回到微软。比尔·盖茨是一个绝对不会给对手第二次机会的人，对于这个重新落入自己手中的机会，盖茨和鲍尔默决定不惜一切代价将其保住。他们几乎将微软的所有产品全部授权给了IBM。然而问题是，IBM真正需要的是一个高效运行的操作系统，而微软缺的正是这个。不过他们有的是运气——这是所有亿万富翁都必须具备的东西。解决方案就在隔壁镇，保罗·艾伦发现了另一个操作系统。当地有一家叫做CL的电脑公司，创始人蒂姆·帕特森开发了一个有点像CP/M的操作系统，只是还有些细节需要改进。微软决定将其买下。



▲在IBM-PC上运行的Windows

帕特森开发的这个操作系统叫做QDOS，微软和IBM称其为PC DOS 1.0。微软为其支付了5万美元，这笔交易让盖茨获得了100万倍的财富。微软将PC DOS以每套50美元的价格转卖给了IBM，在他们的第一年蜜月期里，双方都各取所需。源源不绝的美金流进了那家只有50个孩子的软件公司。

IBM PC的出现让PC成为真正的商用工具，从威斯康星到华尔街，PC进入了每家公司的办公桌。PC产业从此开始真正地腾飞起来了。IBM原本预计到1984年可以卖出50万台PC，结果在这3年时间里，他们卖出了200万台。IBM PC占领了50%的市场份额，竞争对手要想吸引消费者，只能模仿IBM PC。1982年，罗德·肯尼恩与三位来自德州仪器的工程师朋友成立了康柏，他们在休斯顿一家酒店里用奇怪的逆向工程手段设计便携版IBM PC。IBM PC很容易模仿，只有一个芯片是IBM自己的，那是一块将硬件和软件联系起来的芯片，叫做ROM-BIOS，这是IBM自己的设计，受到蓝色巨人律师军团的严格版权保护。康柏必须在不触犯法律的前提下设计出一款类似的芯片。康柏投入了15名高级程序师，用了好几个月时间，花费了100万美元，终于通过逆向工程的方式攻克了难题。1982年11月，肯尼恩公布了他们的研究成果。

康柏电脑立刻获得了成功，第一年就卖出了4.7万台，销售额达1.11亿美元。其他公司也在纷纷跟进，出现了AST和戴尔这样的后起之秀。那么这些跟风者买的都是谁的操作系统呢？当然是微软。IBM从未想过，比尔·盖茨可以将DOS卖给别人，因为当时的市场上只能有IBM。而到了1980年代中，蓬勃发展的PC工业为盖茨带来了黄金时代，这位青年企业家预测未来每个家庭的书桌上都将有一台PC，并且使用微软的软件。每天都在膨胀的微软需要一种新的企业文化，微软员工多为男性，平均年龄25岁。微软直接从大学招聘，他们选择的是没有在其他公司做过的人，他们有着力争最好的渴望，他们围绕在盖茨身边，他就像个宗教领袖。

史蒂夫·鲍尔默

1980年代末是IBM的一个分水岭，PC的开发架构产生了无数的竞争者，而臃肿的管理机构让IBM处于劣势，IBM的市场份额正在一点一点地减少。他们决定采用一种封闭式的硬件，研发自己的操作系统。战争爆发了。

IBM想要从微软手中偷走操作系统市场，他们准备开发OS/2，他们居然叫来了微软帮忙。IBM和微软为OS/2的开发都投入了巨大的资源，不过DOS仍然是微软的主要利润源，为了保持DOS的竞争力，盖茨调拨了更多的资源从事另一个项目：Windows!

史蒂夫·鲍尔默：那段时期仿佛是骑在熊背上，我们必须坐稳，同时提防它把我们甩掉。我们要骑在熊身上，因为他们是最大、最重要的，我们必须和熊呆在一起。

比尔·盖茨：现在人们很容易忘了IBM当时的决定性影响力，那是时势所逼。

然而，IBM显然也意识到了Windows对OS/2的巨大威胁。微软与IBM之间的关系迎来了关键性时刻，盖茨必须在OS/2、IBM和Windows之间做出抉择。就在盖茨犹豫不决的时候，IBM先行做出了决定。

比尔·盖茨：我们一直认为，最理想的状态就是IBM来做软件促销，微软来研发技术。直到他们中断了联络决定单干，我们想，好吧，现在我们只能靠自己了，那真的是太可怕了。

史蒂夫·鲍尔默：我们在1990年初进行了最后一次谈判，那时Windows马上就要上市了。我们希望IBM和我们一起推出Windows 3.0，然而他们最后还是拒绝了。

杰克·萨姆斯：当时我们内部决定绝不推出任何Windows相关的产品。那时我得到了提前退休的机会，于是我退出了战局。

蓝色巨人在这场大战中惨败，他们的市场份额骤降至冰点。IBM失去了他们开创的PC市场，重新成为了大型计算机生产商。硅谷最健谈的软件亿万富翁、甲骨文创始人拉里·艾里森认为，IBM此举是世界商业史上最错误的决策之一，是价值1000亿美元的损失。就在IBM放弃了一片森林之时，微软建造了另一片森林。1980年IBM的市值是微软的3000倍，如今微软的市值是IBM的两倍。微软的公司文化与IBM截然不同，比尔·盖茨是微软文化的集中体现。

伊斯·戴森(电脑产业分析家)：比尔·盖茨有点妄想症，每天早上醒来，他都有一种不安全感。他们很努力，从来不会放松，因此他们很成功。

克里斯汀·卡玛福特(Corporate Computing Intl. CEO)：我记得曾经与比尔聊过，我问他最怕的是什么，他说是变老。因为他觉得一旦过了30，就没有以前那么多的好创意了，变得没有以前那么聪明了。

比尔·盖茨：如果你慢下来哪怕是一点点，谁知道会发生什么事，可能有家还没成立的公司就要冒出来了，可能就有其他人夺走市场领导地位了。

克里斯汀·卡玛福特：于是我说，你总要变老，那是不可避免的，到那时你会怎么办？他说，我会雇最聪明的人，我会让身边围满这些聪明人。

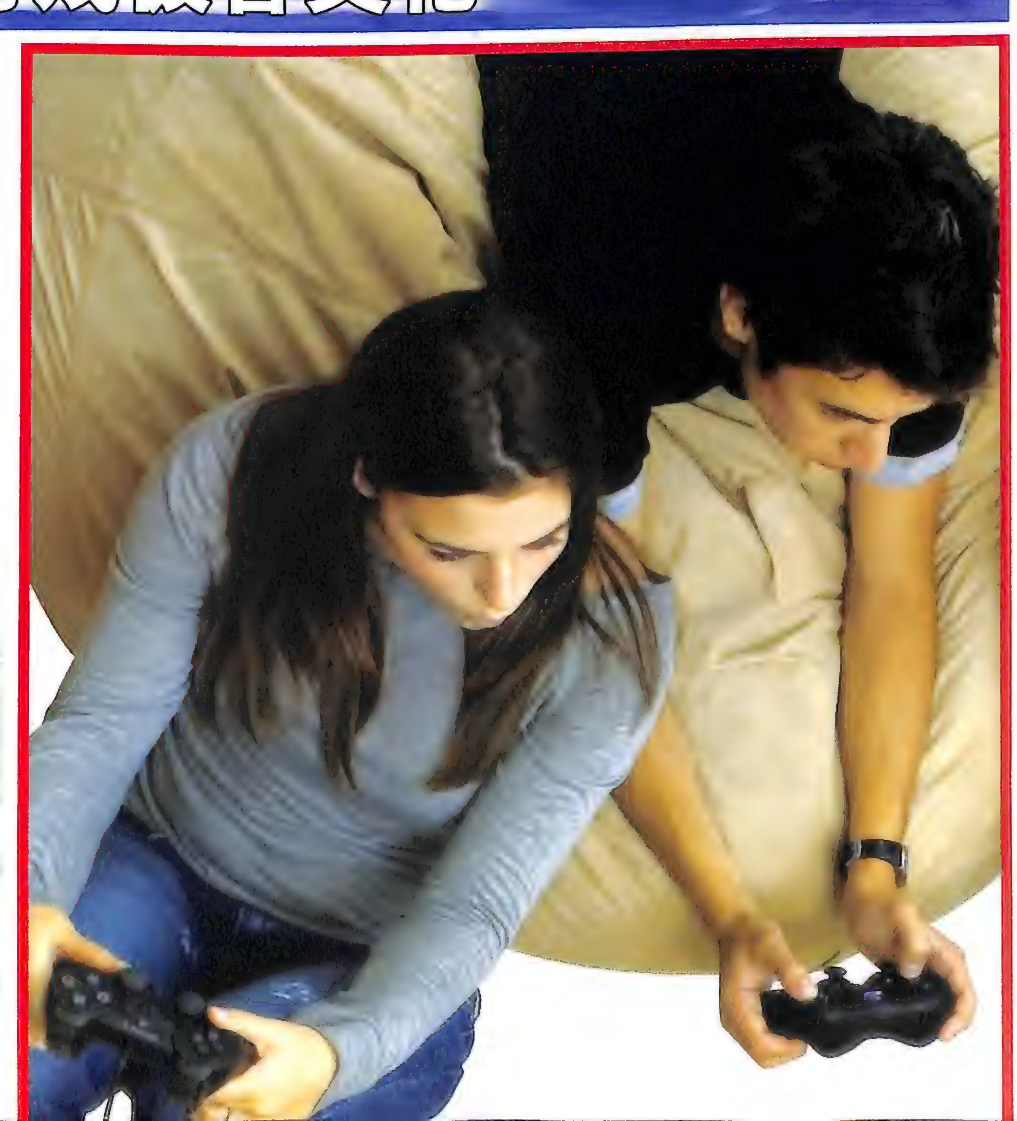
比尔·盖茨：只要走错一小步，IBM那样的错误就有可能出现在微软身上，在高科技产业，没人能够坐得彻底安稳。我们要时刻考虑：如何才能更快发展，哪里还有新的机会，我不会与任何人交换位置，我们要站在最顶端。

1995年8月24日，西雅图郊区。这是PC历史上最大型、最嘈杂的产品首发，Windows 95上市了，比尔·盖茨向他的梦想迈出了最伟大的一步——全世界的PC都将运行他的软件。这或许是PC产业最伟大的一次革命，电脑不再是极客的专利，它的简单直观将会让每个家庭主妇都想买一台。早期的个人电脑之所以复杂，不仅是因为他们还很原始，也因为那些用电脑的极客们更喜欢不好用的、复杂的东西。市场上的成功往往并不取决于创新，甚至产品是否最好也不是最重要的，关键在于你要善于探索所有可能的机会。据说人类社会需要30年时间才能将一项新技术吸收为日常生活的一部分，电话、电影、电视均是如此，而PC的诞生已经有30年，已经从极客的玩具变为普通人的生活。下一个会是什么？或许答案就在新一代极客们的手里。

游戏极客文化

游戏，或许是极客文化中最重要的一个支流。乔布斯还在印度参禅时，雅达利已经用一款简单的乒乓球街机游戏创造了游戏业。1974年乔布斯成为雅达利的第40名员工，他和正在惠普工作的沃兹涅克一起开发了一款打砖块游戏，这也是历史上第一款彩色游戏，乔布斯因此赚了5000美元。那时的乔布斯肯定不会想到，今后他们的Apple II会成为游戏极客们的天堂。

早期的游戏只是一种让电脑高手们消遣的程序，诞生在初期个人电脑上的游戏甚至没有图形而只有文字。游戏的开发非常简单，一位普通的极客花两三周时间就可以做出一款游戏，这使得早期的电脑游戏成为极客的温床。在PC产业的创业热潮中，游戏逐渐具备了商业价值，游戏极客们纷纷成立了自己的游戏小作坊，他们的市场目标同样是一群极客。毕竟，那时候会玩电脑的几乎只有极客。当雅达利用家用游戏机将游戏变为一个年产值数十亿美元的产业时，真正在创造价值的仍然是那些领取微薄薪水的极客。极客们的力量往往会令那些机构臃肿的大公司惊异，从3D FPS到MMORPG，这些凝聚了惊人技术力的新游戏类型都是来自极客们的小作坊。即便到了社会化大生产的次世代，极客们仍然是新游戏技术的领头羊，从UE3引擎到Cry Engine 2，这些由小制作室研发的技术足以令所有微软和索尼的次世代游戏工程师汗颜，他们是游戏业的梦想引擎。



梦想引擎

文：Will Wright(《模拟人生》制作人)

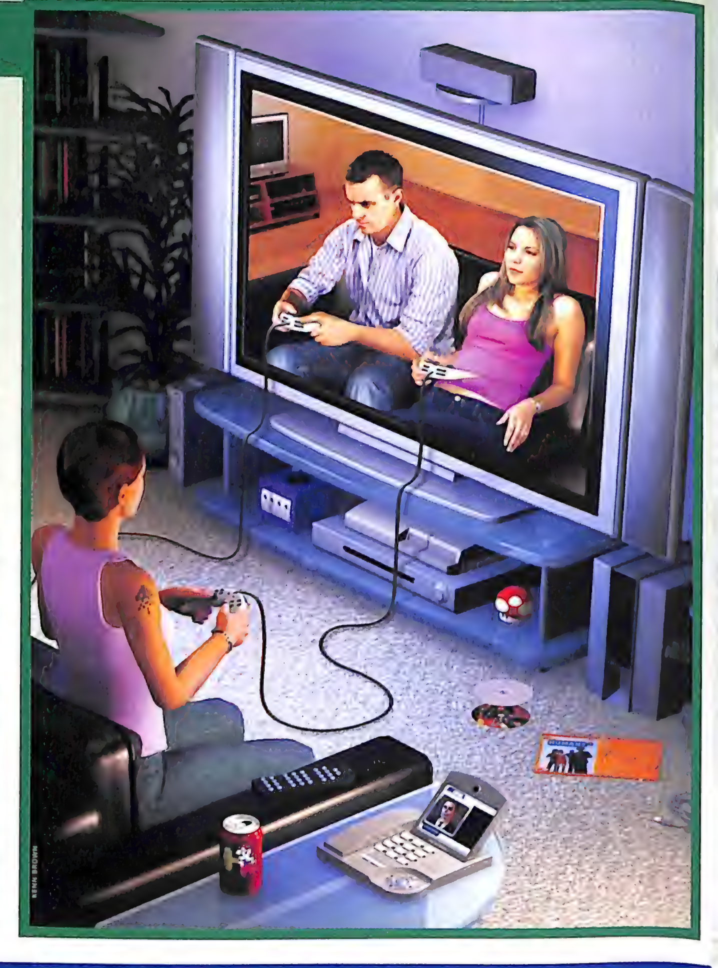
人类的想象力是一种惊人的东西。童年时，我们会花很多时间想象世界，用玩具来想象虚拟世界。随着我们逐渐成长，玩法越来越复杂，添加了规则和目标，结果就是我们所谓的"游戏"

如今有一代人在一种全新的游戏中成长，看看如今的儿童，他们玩着电子游戏，自己去摸索、创造，他们将世界视为一个创造之地，这是电子游戏为我们的文化带来的影响。然而社会却只看到了负面影响，远离这个时代的、年长的人看到的游戏只有暴力、幼稚和无用，而忽略了它的正面意义——创造力、社区性以及解决问题的能力。我想其中一个可能的原因是看别人玩游戏与自己拿起手柄是截然不同的两种感觉。这就好比你从未看过电影，却仅凭电影院里对人们的观察得出电影等于垃圾食品的结论。现在是我们重新认识电子游戏的时候。

与我们年幼时的玩具一样，现代电子游戏需要玩家的积极投入。我们被邀请到一个精心制作的世界中，我们不仅要和里面的人互动，还要创造世界。游戏不仅是一个让人探索的幻想世界，它提高了我们的想象能力。可以这么说：很多技术都是对我们身体某些部分的延伸(汽车/腿、房子/皮肤、电视/情感)，从一开始，电脑就被认为是对人脑的延伸，后来互联网的诞生让我们对它的认识从花哨的计算器，进化到可以用电子邮件、聊天群、IM和博客进行交流的花哨的电话。结果我们没有用电脑提高我们的数学能力，而是用它来提高了我们的交流能力。

同样的转变也发生在游戏中。早期的电脑游戏是小小的玩具世界，只有原始的图形和简单的问题，只有用人类的想象力才能把那些小细线当作人或者坦克。随着电脑图形的进化，游戏设计者表现出了好莱坞的贪婪：他们加入了精巧的分镜，壮阔的剧情，当然，还有精致的画面。然而在他们狂喜于电脑的处理性能时，游戏设计师忘记了还有"第2处理器"：玩家的想象力。

有一些游戏设计师没有走进好莱坞，他们采用了第2处理器打破了制作人和玩家之间的屏障，创造了一个充满可能性的世界。越来越多的游戏出现了让玩家在虚拟世界中作发明的要素，他们邀请玩家成为创造世界的创意伙伴。围绕这些想象活动的网络社区是互联网上最活跃的群体，游戏具有其他媒体不具备的可塑性，MOD就是这种可塑性的表现。这些个人化的游戏体现了我们的爱好，就像我们对书籍和音乐的选择。游戏将会是人类想象力的拓展和延伸，它是我们的梦想引擎。



理查德·加里奥特

"我们创造了世界！"

■喜欢中世纪的加里奥特为了能够将梦想搬到现实，于1990年代末私人斥资2500万美元在悬崖边建造了一座2.5万平方英尺的城堡，该城堡完全按照中世纪的风格建造，内部建有地牢还有可通往外部一个大岩石底部的地下通道，城堡四周甚至还有护城河。离开Origin后，加里奥特成立了Destination Games，其寓意与Origin相对，指的是"梦想的终点"。该公司后来被韩国NCsoft收购，更名为NCsoft Austin。目前加里奥特正在开发MMORPG大作《Tabula Rasa》。

1961年7月4日，理查德·加里奥特出生在一个飞行员家庭中。他的父亲欧文·K·加里奥特博士是NASA的宇航员，曾在太空实验室里呆了60多天。因父亲工作性质的关系，加里奥特很小就有机会接触电脑。与早期的多数极客一样，加里奥特喜欢AD&D，并且非常崇拜托尔金的小说。1979年，被称为RPG鼻祖的《巫术》诞生，而那时的加里奥特已经在自己的Apple II电脑上研究BASIC语言。1980年夏季，加里奥特在一家电脑店打工时制作了一款叫做《Akalabeth》的AD&D式游戏。这款游戏只有黑白两色，主角不列颠王在迷宫中与怪物们不断搏斗。店长看到这款游戏后很感兴趣，当即决定将游戏包装制作之后在店内销售。花了200多美元制作包装和封面之后，这款游戏只卖了8套，不过却被一家软件公司看中，最终得以发行上市，总共卖了3万套。加里奥特用这笔钱交了学费，进入了德州大学。

加里奥特的脑子里总是充满着中世纪神话，他出生于英国剑桥，虽然在德州休斯顿长大，说话时仍总是一股英国腔，因此上中学时，学长给他起了个绰号——不列颠王。加里奥特在德州大学时加入了西洋剑道社与复古协会，专门研究中世纪文化，这样的背景让他对AD&D的现实基础有了更为深刻的理解。他决定制作一款有着庞大世界观架构的游戏，于是在好友肯·阿诺德的帮助下，《创世纪》诞生了！

《创世纪》一代采用了塑料拉链袋的简单包装形式发售，销量并不高。1981年在制作第二代时，理查德找到了刚成立不久的Sierra。由Sierra发行的《创世纪》2、3两代大获成功，加里奥特决定退学自己成立公司。在父亲和哥哥的帮助下，加里奥特买了一座房子作为办公总部，他们的公司叫做Origin System，加里奥特希望它能成为梦想的原点。1984年，加里奥特与EA签定了代理合同。此后十几年，Origin不断发展壮大，《创世纪》成为北美三大RPG之首(其余为《巫术》、《魔法门》)。1992年，EA收购了Origin。

加里奥特一直沉浸在自己的幻想世界中，十几年来，《创世纪》不断羽翼丰满，与加里奥特梦想中的虚幻世界越来越接近，然而他仍然感觉到还有一个巨大的缺陷——他的世界缺乏灵性，这个世界里只有虚拟的人，而真正的世界需要充满活生生的人。在制作《创世纪6》时，Origin雇请了一位MUD领域的高手，加里奥特希望这款游戏能够容纳100个玩家。这款游戏的测试版在内部服务器中顺利运行，不过还无法作为产品推出。

1997年10月，《纽约时报》报道了当时最红的两款电脑游戏：《雷神之锤》和《网络创世纪》。《网络创世纪》并不是第一款MMORPG，此前的《子午线59》已经具备了MMORPG的特征。然而对于很多人来说，这是第一个真正的虚拟网络世界。其后几年时间，EA出于整体商业战略考虑打乱了Origin的一系列开发计划，加里奥特一怒之下离开了Origin。在老员工们为加里奥特举办的送行晚会上，加里奥特穿着一件黑色T恤，上面写着："ORIGIN，我们创造了世界……"。

维尔·莱特

“我的游戏就像模型或者玩具屋，带给玩家的是一种纯粹的、创意的体验。”

维尔·莱特的性格更像人们传统印象中的极客，他性格内向，总是沉浸在自己的幻想世界中，脑子里会不断冒出各种古怪的念头。从小学到大学，莱特的成绩一直都不好，5年的大学生涯相继换了三所大学，却连学位证书也没能拿到一个。为了与大自己12岁的女友住在一起，莱特不顾所有人的反对从路易斯安那搬到了加州。在这个全球IT业的重镇里，莱特选择了电脑游戏业。

莱特喜欢飞行，并且拿到了业余飞行员驾照，他制作的第一款游戏就是可以让玩家驾着直升机在小岛上轰炸的战争游戏。不过莱特发现关卡设计和场景建设的过程比最终游戏更加有趣。莱特于是研究起了城市规划。他用一年的时间开发了一个完整的城市编辑器，正准备用这款编辑器开发新作之时，莱特的脑中突然闪过一个不可思议的念头：如果将城市建设的过程交给玩家会是怎样？

《模拟城市》就在这样的灵光一闪中诞生了。可惜由于理念过于另类，莱特一直没法为该作找到发行商。在一次派对中莱特认识了正准备投资游戏业的企业家杰夫·布劳恩。莱特不擅长社交，派对中一直一个人躲在小角落里喝闷酒，他觉得自己的游戏太耗脑力，肯定不会被现场的那些发行商们看中。布劳恩和他聊了几句之后却发现这位内向的年轻人脑子里充满了奇妙的想法，而他尘封已久的《模拟城市》正是布劳恩等待已久的游戏。没过多久，两人就合伙开办了一家游戏公司。Maxis成立时，《模拟城市》已经雪藏了3年。

《模拟城市》是模拟类游戏的创世之作，当时《时代》、《新闻周刊》等知名媒体都对该作进行了大规模报道，上万个班级采用了《模拟城市》作为教学工具，中情局、国防部等也找到莱特希望由他辅助设计模拟系统，甚至澳大利亚、加拿大等国的政府部门也找到了Maxis。与大多数游戏极客不同，维尔·莱特的游戏最主要的受众并非传统玩家，更多的是那些以往较少接触游戏的人。这或许也是莱特的游戏最容易引起主流媒体关注的主要原因。1995年，Maxis顺利上市，募集了大笔资金后开始尝试多元化发展，结果其模拟类之外的其它游戏都惨遭失败，到1997年时已经濒临破产。EA趁此机会收购了Maxis。

1991年的奥克兰-伯克利大火烧毁了莱特家的房子，在搬家重新购置家具电器的过程中，莱特萌生了又一个游戏创作灵感。他把这款游戏命名为“家庭战略”，其主题是对普通人日常生活的模拟。可惜由于当时Maxis有多个游戏项目正在同时进行，该作被暂时搁置。这一搁置就是7年。1998年，莱特重新提出了“家庭战略”的制作方案，这款游戏正式投入开发，并且被定名为《模拟人生》(The Sims)！

维尔·莱特一直在追求“终极模拟”，对人生的模拟也可以说是一种“终极模拟”。这款游戏创造了PC游戏历史上空前的销售奇迹，其第一代加上多张资料片累计销量超过4000万套。不过这与莱特心目中的“终极模拟”仍然有一定距离。《模拟城市》发售后，莱特曾经准备根据地质学学者詹姆斯的地球演化“盖亚理论”而制作的一个严谨的模拟游戏，这款游戏被命名为《模拟地球》。《模拟地球》体现了莱特对终极模拟的追求，可惜当时的技术力根本无法实现莱特的构思。直到2004年，莱特终于向终极模拟的目标发动终极冲击。《孢子》覆盖了整个宇宙的发展过程，从单细胞生物到宇宙文明，其视野之辽阔令人赞叹。在2005和2006年的E3展评奖中，《孢子》一直是最大赢家，维尔·莱特将他的玩具屋理念发展到了宇宙级别。当然，对于EA而言，他们更关心的是宇宙级的创意能否在销量上超越小品级的《模拟人生》？



极客经济

文：Edward Castronova（印地安纳州立大学教授）

如果生活中的一切都是免费会是怎样？你可能会觉得那样肯定要乐坏了。而游戏设计师将会告诉你：我们会无聊透顶。

经济可以被简单定义为稀缺性前提下的选择，现实世界的东西就那么多，你不能要什么有什么，无法满足的需求引至市场的出现。而在游戏世界中没有稀缺性概念。游戏设计师大可以给你一个应有尽有的乌托邦，问题是，这样的世界将会是枯燥无趣的。游戏告诉我们，只有稀缺才会有趣。

《网络创世纪》发展早期，存储空间是无限的。后来有个家伙囤积了1万件衣服，让整个世界的衣物价格飞涨。“打金者”在《无尽的任务》出现后疯狂囤积游戏中的珍贵金属，然后放到eBay拍卖。索尼不得不要求eBay关闭所有有关《EQ》的现金交易，然而没过几天，网络竞拍在其他地方更为猖獗地出现了。最后，游戏经济的稀缺性只能取决于最后一个无法避免的限制性因素：时间。设计师可以控制游戏中的一切资源，而时间是固定的。游戏通过占用玩家的时间来赚钱。游戏经济政策的要点不是模拟现实，而是形成一种稀缺性，使得人们享受那些有限的东西。

约翰·卡马克

“当我制作游戏时，并不是想要讲述故事，而是要创造一个世界。”

十几年前，人们把id称为“暴发户的小作坊”。《毁灭战士》发售时，这家公司只有13个人，而他们的小车库里停着十几辆法拉利。一直到现在，id Software仍然是一家小公司，不是因为他们没有做大的实力，只是他们的精神领袖认为，id追求的并不是规模，而是技术。在游戏圈内，技术往往掌握在他们这些埋头研究的极客手中。

IT天才们的智慧往往是与生俱来的。小学5年级卡马克第一次接触TRS-80时就表现了自己的电脑天赋。14岁时他用Apple II制作了一个RPG。卡马克的继父希望他能够用自己的编程天赋开发商务软件，像硅谷的精英一样飞黄腾达。而他却加入了一家叫做Softdisk的小公司制作电子杂志，用所有的业余时间制作游戏。1990年，卡马克看到SFC上的《超级马里奥兄弟3》时首先想到的不是那些设计精妙的关卡，而是其灵活应用的背景卷轴技术，卡马克相信，他能够在电脑中实现同样的效果。他用几个通宵的时间开发了一款2D游戏引擎，Softdisk的几位同事用这款引擎制作了一款平台动作游戏。可惜Softdisk认为这款只能在最新的EGA显卡上运行的游戏不会有太大市场。为了将他们辛苦制作的游戏推向市场，几位游戏爱好者萌生了自己成立游戏公司的想法。

1991年2月1日，id Software正式成立，当时整个公司总共只有4人，他们的办公地点是卡马克好友罗梅洛的住所。此前他们的《Commander Keen》已经通过Apogee公司卖出了3万套，不过卡马克并不希望开发续作，因为他需要有新的技术挑战。卡马克在高中时代曾经用Apple II制作了一个3D的MTV标志，在2D技术很难再实现突破的情况下，3D技术成为很多高手的突破方向。卡马克将放大缩小和纹理贴图的技术引入到电脑游戏中。1992年，他开发的《德军总部3D》成为英特尔展示奔腾处理器卓越性能的演示软件。这款游戏卖出了25万套，当时年仅21岁的卡马克一夜之间成了百万富翁。随后的一款游戏让卡马克迈上了神坛。在《毁灭战士》的开发中，卡马克引入了光线强度渐变效果、联机对战功能，以及贝尔实验室发明的BSP技术。在那个VGA刚刚出现的年代里，《毁灭战士》的视觉冲击力是无与伦比的。当时，《毁灭战士》通过共享版的方式总共发行了2000万套，正式零售版的销量也达到了300万套，同时期的Windows装机量也不过2700万。

由于当时硬件性能的限制，《毁灭战士》从严格意义上说只是一款2.5D游戏。不过比起当时全3D的街机版《VR战士》，具备纹理贴图效果的《毁灭战士》甚至有着更好的视觉效果。在这款游戏之后，卡马克紧接着开始了真正的全3D引擎的开发。1996年发售的《雷神之锤》使电脑游戏的视觉效果第一次超过了家用机，这款游戏的引擎衍生出了诸如《半条命》等顶尖大作，直到5年后仍然



被广泛应用。从《雷神之锤3》开始，引擎授权费已经占到id收入的20%以上。2000年，人们正在感慨PS2带来的视觉冲击时，卡马克已经开始构筑次世代游戏的技术标准。2001年11月泄露到网上的《毁灭战士3》演示版让同时期发售的《光环》仿佛是来自上一个世纪的产物。

不断突破新的技术挑战，这是卡马克永远的追求。除了游戏，卡马克还有一个一直以来孜孜以求的梦想——宇航技术。卡马克是美国最著名的民间宇航技术爱好者之一，曾多次尝试设计私人火箭，目前他仍是Armadillo航空小组的带头人。卡马克一直希望能够设计出一种经济的，面向大众的太空旅游方式。或许他的下一款引擎将不再是游戏引擎，而是将我们带入宇宙的飞船引擎。

克里夫·布莱森斯基

“我们要制定次世代的游戏技术标准。”

卡马克骄傲地宣布DOOM3引擎将会在未来五年内引领市场潮流时恐怕不会想到，游戏引擎市场正在从id时代步入Epic时代。

如今的克里夫·布莱森斯基打扮时髦，说起话来口若悬河，并且总是在自己的两个博客上率直地发表有着不少脏话的留言，这样的形象让人很难将其与“极客”内敛的形象联系起来。人们或许想象不到，小时候的克里夫是一个十分孤僻、没有什么朋友的人。6岁那年克里夫第一次接触游戏，简单的《太空侵略者》让他十分入迷。高中时，克里夫开始自己设计游戏。17岁那年，克里夫通过共享版的方式在网络上发行游戏，玩过共享版并且对游戏很感兴趣的人可以向他汇款购买完整的游戏。这样的方式让他每周大约可以赚到100美元。克里夫在网上发布的这些游戏引起了一些游戏公司的注意，其中就包括刚成立不久的Epic MegaGames。在该公司的创始人蒂姆·斯威尼的力邀之下，克里夫从刚刚上了半年课的加州理工大学辍学，全职加入了Epic。



1994年，《毁灭战士》成为Epic内部最流行的游戏，克里夫等人经常趁着斯威尼不在时偷玩。当时克里夫正在开发一款叫做《爵士野兔》的2D动作游戏，而同事詹姆斯·施玛兹准备模仿《毁灭战士》制作一款3D游戏。斯威尼是卡马克的崇拜者，认为卡马克就像游戏领域的牛顿，其成就无人可以超越。偶然间看到施玛兹正在偷偷开发的游戏时，斯威尼决定将该作作为Epic的重点项目，他希望Epic能够成为第二个id。

1996年E3展，克里夫和斯威尼等人向世人公开了他们的《虚幻》(当时还没有确定的游戏名)，不过人们对克里夫演示的编辑器似乎更感兴趣，这款编辑器可以让人简单高效地完成关卡设计，虽然这个编辑器的初衷是让玩家能够设计出自己的关卡，从而提高游戏耐玩度，人们隐隐地感觉到，如果将《虚幻》的技术作为游戏引擎推出，将会大大提高游戏制作人员的工作效率。当然，《虚幻》的优秀之处不仅仅是游戏引擎，没有出色的关卡设计，再好的技术也只能成为摆设。当时Epic采用了异地分工协作的合作方式，而克里夫则是在加州的家中设计关卡。

《虚幻》的开发总共用了4年时间，制作目标从“模仿《毁灭战士》”一直提高到“超越《雷神之锤2》”。1998年5月，《虚幻》上市后成给id造成了巨大冲击。虚幻引擎的易用性和强大性能在业内得到广泛好评，短短两年时间就有18款游戏采用该引擎开发，并且该引擎还授权到教育、建筑等民用领域。2004年3月，虚幻引擎登上了业界巅峰。UE3以压倒性的惊人表现成为市面上当之无愧的头号引擎技术，《战争机器》(当时未确认该作身分)的DEMO片段画面水平远远超越了同时期的《毁灭战士3》，Epic在技术实力上的飞速发展令人惊叹。作为《战争机器》的首席设计师，克里夫的媒体曝光率随着UE3的轰动效应而愈加频繁，大有取代卡马克成为新一代引擎技术掌门人的趋势。实际上，UE3的影响力已经不仅仅局限于游戏设计领域，微软和索尼都表示将会把UE3作为官方游戏开发工具，采用UE3开发游戏仿佛成为业内时尚。

佳比·纽维尔

"我希望把世界上最优秀的人都集合起来制作世界上最好的游戏。"

佳比·纽维尔曾经是支撑着微软的天才软件工程师之一，他曾经参与开发了Windows NT、OS/2、Microsoft Bob，微软的丰厚待遇足以让他和他的家人过上丰裕而稳定的生活。然而纽维尔却不满足于当前的工作，操作系统的开发工程过于庞大，他更喜欢的是制作游戏。1996年，纽维尔与同事麦克·哈林顿一起在基克兰市租了一间写字楼。8月，Valve在纽维尔的结婚典礼中正式成立。

纽维尔和哈林顿都是软件工程领域的顶尖人才，不过在游戏开发方面他们却非常缺乏经验。在老同事麦克尔·亚布拉什的推荐下，他们找到了当时技术最强的id Software。亚布拉什原本在微软从事图形技术研究，由于对虚拟世界的着迷而加入了id。在他的撮合下，Valve取得了《雷神之锤》的引擎技术。1996年11月，纽维尔冒着大雪来到了西雅图的Sierra总部。纽维尔告诉Sierra老总肯·威廉姆斯，他们已经得到了《雷神之锤》的技术授权，他们的目标是超越id Software。曾经错过购买id机会的威廉姆斯当即决定成为Valve的代理商，为其提供游戏开发资金。

1997年春季，《半条命》架构基本完成，纽维尔也同时意识到以《雷神之锤》引擎的实力仍然不足以实现他的构想。为此纽维尔组织了一个团队，对《雷神之锤》引擎进行改良。1997年E3展，融入了仿真骨骼动作系统和面部表情系统的《半条命》被一些媒体评选为E3最佳游戏。据称Valve在展会后就得到了几十万套的订单。1998年感恩节期间，《半条命》终于上市。其后的一整年时间里，没有哪一款电脑游戏可与其匹敌。1999年总共有50多家游戏媒体将《半条命》评为年度最佳游戏，GDC大会为其颁发了5个奖项，《PC Gamer》将其评为"史上最佳游戏"。

2000年，《反恐精英》的出现为FPS游戏带来了革命。这款由加拿大籍华人开发的基于《半条命》的MOD游戏在网络上疯狂流传，而随后由Valve推出的零售版销量也达到了1000万套之巨，若是加上在中国、韩国等地流传的盗版，《反恐精英》可以说是整个地球上玩家数量最多的游戏。

2003年3月21日，美国向伊拉克发动第二次进攻时，纽维尔公布了《半条命2》的发售时间。在纽维尔的眼中，这款耗时5年，投入84人，投资4000万美元的大作已经不仅仅是一款游戏，它是一个平台，甚至一个产业，它凝聚着Valve未来的发展计划。纽维尔希望它能够在3年内卖出1500万套，创造7亿美元的销售收入。《半条命》上市后，哈林顿离开了Valve，用赚来的钱买了艘游艇，从此与妻子云游四海。而纽维尔将所有的钱都投入到《半条命2》的开发。2004年，《半条命2》与《毁灭战士3》之间的对比成为PC游戏技术前沿领域最热门的话题，《毁灭战士3》精细度更高，然而在硬件配置要求上同样要比《半条命2》高出许多，而在较低配置下就可以流畅运行的《半条命2》有着更加逼真的整体效果。不过纽维尔已经没有时间关心人们对于技术比较的争吵。随着《半条命2》的成功上市，Valve的Steam线上游戏发行系统终于走上了轨道。通过这套系统，Valve可以绕过发行商，因此每套游戏的收入抽成可以从原来的7美元增加到30美元。《半条命2》的开发用光了他的积蓄，如今他终于可以放心地去探望老朋友哈林顿，让Steam为他源源不绝地收钱了。



虚拟世界大融合

文：Steven Johnson（《坏事变好事》作者）

《GTA》撞上《EQ》一起飞进了《模拟人生》！将游戏世界畅所欲行。



如今成百上千万人在MMOG世界中穿梭往来，就像威廉·吉布森在《变体》中预言的一样。我们通过数字替身在逼真美丽的虚拟世界中生活，建造与交易，聊天与调情，甚至堕入爱河。这些电脑世界的人口增长率可以匹敌15年前的电子邮件。不过虚拟现实在一个最关键的地方并没有符合预言家的构思。我们不是住在"矩阵"里，而是住在"矩阵群"里。你在《魔兽世界》中的替身没法访问《第二人生》中的史前巨石柱，你不能用《星战 星系》中的绝地能力泡《EQ》中的精灵MM。

由于如今的"变体"大多由游戏进化而来，似乎他们只能作为其中的一部分封地——毕竟，你不能让《GTA》中的杀人犯与《模拟人生》的居民一起BBQ。不过我们有理由相信这些分离的"变体"仅仅是过渡时期，它的各个封地迟早要接合起来。

所有的虚拟世界都需要一个通信协议让你与其他人谈话，需要一种软件平台让你在其上进行建造，需要有一种货币来进行交易。这三种元素有一个共通点：向一个统一标准靠拢的向心力。想想上世纪80年代初PC市场的百花齐放：Apple II、Commodore-64、IBM PC、TRS-80、Atari 400/800——他们都使用不同的操作系统。10年后，Windows占领了90%的市场份额。电子邮件也是如此，CompuServe用户只能给其他CompuServe用户发邮件，他们都成为一个统一平台的垫脚石。

10年后，分离的游戏世界或许仍然存在，你仍然会经历完全不同的网络体验——从屠杀兽人到网络性爱，不过他们将会基于同一个基础架构。问题是，这种基础架构将会是Windows那样的产品，还是电子邮件那样的开放式标准？（开放源代码的"变体"计划目前正在进行中）不管如何，整合将会是不可避免的，那时我们将真正建造出一个Matrix。

彼得·莫力纽

"我拥有全世界最棒的工作，直到生命结束那天，我才要休息！"

1997年，英国首相布莱尔在一次演讲中将牛蛙称为"国家级的精品，让世人看到了英格兰的创意"。牛蛙到底是何方神圣？

1987年彼得·莫力纽与朋友莱斯·埃得佳在伦敦近郊一起创立了牛蛙制作室。自从16岁那年从祖母那里偷了18英镑买了平生第一款游戏，莫力纽就已经将自己献给了游戏业。莫力纽与那些美国极客有所不同，英国人更喜欢称他为"Maverick"。这个词原本指的是农场里总是不愿被主人烙上印记的小牛，后来被引申为特立独行甚至离经叛道的人。

莫力纽的离经叛道体现在他的游戏创意上。牛蛙成立后，莫力纽决定创造出一种从来没有过的游戏类型。"决定游戏要怎么玩的并不是我，而是玩家本身。"莫力纽要做的是一种可以让玩家"为所欲为"的游戏，而不是在横向的卷轴中，在限定的路线里，从左杀到右，从头杀到尾。1989年，牛蛙推出了《上帝也疯狂》。在这款游戏中，玩家扮演着上帝的角色，将整个世界、整个游戏掌握于股掌之中。这款游戏几乎没有发行商愿意代理，后来被刚刚打入英国市场的EA看中。事实证明，EA的市场人员确实有着锐利的眼光。《上帝也疯狂》在英国卖出了16.5万套，创造了一个持续数年无人打破的记录。在欧洲其他各国以及美国推出后，《上帝也疯狂》同样大放异彩，最终全球累计销量超过400万套！牛蛙一跃成为欧洲最大的游戏开发商之一。

"我曾经想做一种游戏，游戏里没有暂停键，如果游戏进行到一半你想要上厕所，那么，对不起，那是你运气不好！"莫力纽想要创造一个活生生的世界，没有了玩家，游戏还是会继续。玩家只是影响游戏世界，而非控制。1997年EA收购了牛蛙。然而在这家大公司里要做的管理工作太多太繁杂，以至于无法投身到自己热爱的技术研发之中。在做完了《地牢守护者》之后，莫力纽离开了EA。两天后，他的第二家公司成立了。

Lionhead成立后，原牛蛙80%的员工都选择了继续跟随莫力纽。在员工心目中，他更像是个大家长，而不是老板。Lionhead成立没多久，同样秉承上帝式游戏理念的《黑与白》再获成功，销量超过200万套。目前Lionhead仍是欧洲数一数二的独立游戏开发商，由他们开发的《神鬼寓言》是Xbox上销量最高的RPG。



席德·梅尔

"游戏与其他娱乐形式的不同之处就在于以玩家为核心，我们惟一的优势就是互动。"



席德·梅尔的游戏讲究的是一种智慧的乐趣。在这个游戏画面已经达到照片级别的年代里，席德·梅尔毫不讲究感官刺激的游戏或许已经完全脱离了主流。然而席德·梅尔认为，这个注重华丽外表的游戏年代徒有浮躁而空虚的外表，"也许有一天你会发现游戏业早已名存实亡"。席德·梅尔此言并非耸人听闻，论画面游戏永远比不上电影，如果不抓住互动性的精髓，游戏或许将名存实亡。

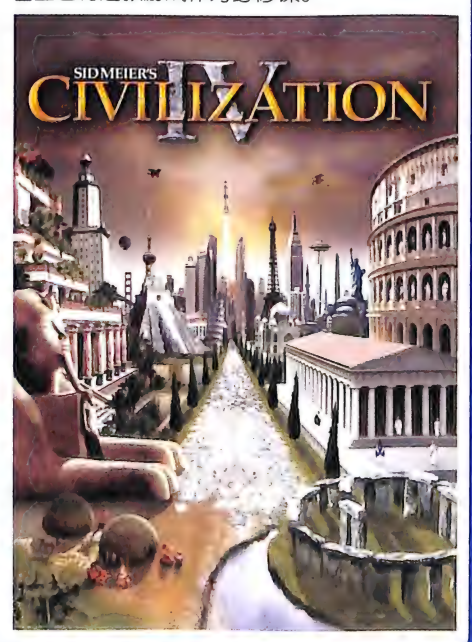
"我非常怀念在车库里摆弄那些简陋包装的年代，因为那时是否好玩是判断游戏的惟一标准。"

1984年，席德·梅尔辞去了他在通用仪器的职务，与退役空军飞行员比尔·斯迪利一起创建了Micro Prose。席德非常善于摸索游戏中的AI系统，与有着专业飞行经验的比尔玩飞行射击游戏时，席德总是因为摸到了AI规律而大获全胜。成立Micro Prose之后，他们开发的第一款游戏就是飞行射击游戏《Solo Flight》。这款游戏的包装非常简陋，梅尔在他的车库里用软盘进行拷贝，然后附上几张说明书一起塞到塑料袋里，接着就开始向零售商和批发商兜售了。

Micro Prose的游戏一直以出色的AI系统见长，并且非常注重战略细节。1987年推出的《海盗》结合了动作、冒险、RPG和经营要素，充分考虑了作为一个海贼王需要考虑的各个细节，在趣味性和战略性上有着极高的平衡性，成为Micro Prose第一部获得大成功的作品。1989年，席德在《模拟城市》的启迪之下创作了《铁路大亨》，再次展现了他在经营模拟类游戏上的天赋。这个偏门的题材获得了意外的成功，从零开始，从每个小细节做起，建造出整个跨越全国的铁路系统，那种强烈的成就感让玩家深深感动。这款游戏的成功经验刺激着席德的游戏创作思路达到了巅峰境界，他准备通过下一款游戏，让玩家亲手建造出整个人类文明。

席德自小就有极高的逻辑思维能力，最喜欢的业余活动是玩六角棋。上大学时，席德曾经梦想成为分类学专家。在《文明》的开发中，席德倾尽了自己的全部智慧。游戏中庞杂而条理分明的菜单体现了他卓越的分类学造诣。在这款游戏中，玩家从石器时代开始，将人类文明一直推进到未来。在文明发展过程中需要兼顾科技、经济、宗教、军事、外交等各个方面。这款游戏有着深邃的历史视野和浩瀚而渊博的知识性，达到了战略模拟类游戏的顶点，其中的科技树概念成为今后即时和回合制战略游戏的标准。

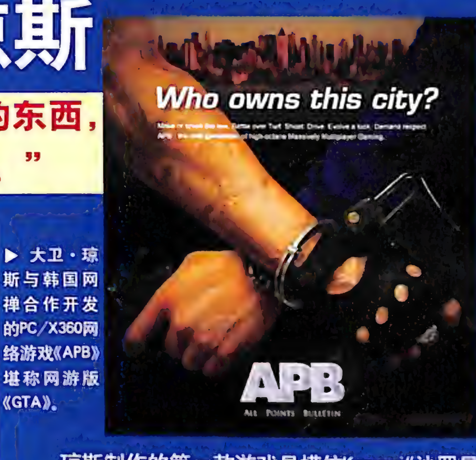
1996年，Micro Prose因经营不善而陷入困境，其后与Spectrum HoloByte合并，《文明》的版权落到了Activision的手中。席德·梅尔因为版权问题愤而离开了Micro Prose，与著名音乐人杰夫·布里格斯创办了Firaxis。没有了席德指挥的《文明》在四年时间里推出了多部资料片，然而却屡遭恶评。随后《文明》的版权辗转落到Infogrames手中，并且邀请了席德·梅尔重新掌舵。《文明3》在席德的指挥之下再度焕发惊人魅力。虽然如今模拟战略类游戏早已日薄西山，席德·梅尔和他的《文明》仍然有着巨大的影响力，在美国的很多非游戏专业高等院校甚至也将这款游戏作为必修课。





大卫·琼斯

“先想出一些好玩的东西，然后再来做你的游戏。”



▶大卫·琼斯与韩国网禅合作开发的PC/X360网络游戏《APB》堪称网游版《GTA》。

2004年末，《GTA：圣安德里亚斯》在欧美再掀销售狂潮，销量超过1200万套。然而这一切已经与他的生父毫无瓜葛。在苏格兰，大卫·琼斯和他的Real Time Worlds正在追逐新的梦想，他们正在建造一个“即时的世界”。在这个世界里，玩家可以像《GTA》一样犯罪，只是在大街小巷中出现的不再是NPC，而是来自世界各地的玩家。

苏格兰丹第地区是英国游戏产业的重要基地。上世纪80年代末，Sinclair公司在丹第修建了巨大的电脑生产工厂，大卫·琼斯就是这家工厂的装配工，在这里，他用业余时间学习了电脑编程的知识。几年后，由于Sinclair与代工工厂之间解除合同，工厂的生产规模急剧下降，并开始裁员。琼斯也在被裁之列。他用遣散费进入了丹第科技学院的电脑科学专业。在大学期间，琼斯购买了一台雅达利电脑，尝试制作电脑游戏。

琼斯制作的第一款游戏是模仿Konami《沙罗曼蛇》的《Menace》。在伦敦电脑展中，这款游戏被英国游戏发行商Psygnosis看中了，后来卖出了几千套。随后琼斯陆续开发了几款游戏，由此获得的收入还算令人满意。于是在1989年，琼斯辍学成立了DMA Design。所谓的DMA意指“Doesn't Mean Anything”(啥都不是)。DMA成立初期只有琼斯和一位负责美术制作的同学，而办公室则是有琼斯的岳父提供，初期资金是之前的两款游戏赚来的几万英镑。1990年，DMA推出了一款叫做《小旅鼠》的游戏，短短几天内卖出了6万套，让DMA在英国一举成名。这款游戏引起了任天堂的注意，后来推出了SFC版。其后由于不满意任天堂过于严格的限制，“《小旅鼠》系列”转投PS，并成为英国最著名的益智类游戏系列，系列销量超过2000万套。

《小旅鼠》的成功让DMA买下了9辆汽车和两幢办公楼，公司规模迅速膨胀。1996年夏季，大卫·琼斯策划制作一款继《小旅鼠》之后的又一款大作。琼斯将《吃豆人》的创意融入到这款游戏中，同时加入了更为火爆刺激的警匪追逐的主题，这款游戏就是《GTA》。

1997年，暴力主题的《GTA》在英国引起激烈争论，极高的社会关注度使得该作的销量稳步攀升。Take-Two将该作引入了美国，并且要求DMA开发更为“邪恶”的续作。随后Take-Two干脆将DMA收购，其80多名员工并入到旗下的Rockstar，成立了Rockstar North，采用第三人称视点全3D画面的《GTA3》开始投入制作。与此同时，对Take-Two的游戏理念极为不满的琼斯在苏格兰成立了Real Time Worlds。

《GTA3》是让该系列真正成为世界顶级大作的转型之作，然而它的成功并没有让琼斯得到任何好处。尽管如此，凭借他对苏格兰游戏业做出的重大贡献，苏格兰媒体将其评为“苏格兰最具影响力的五十人”之一。

戴夫·贾飞

“有时候我经常会迷失于一款伟大的游戏中，我喜欢把同样的感觉带给别人。”

戴夫·贾飞是《烈火战车》(Twisted Metal)和《战神》的主制作人。或许有人要问，这位长相颇为秀气的年轻人怎么能做出如此大气磅礴的游戏？他的灵感源泉是什么？答案相信会让大多数人感到意外——贾飞的游戏设计灵感来自年少时常去的郊外购物商场。

在阿拉巴马的家中接受《伯明翰每日新闻》采访时谈起了自己的童年往事。在他的家乡有一座“小溪木商场”，商场里有一家电影院。在那里，贾飞看到了对他一生影响最大的两部电影：《夺宝奇兵：法柜奇兵》和《世纪对神榜》。这家商场里还有一家大书店，贾飞经常在那里看书，尤其是那些有关电影的杂志；他和哥哥总是赖在商场Radio Shack小店的里屋不肯走，因为他们可以用里面的电脑使用BASIC语言编辑一些文字型冒险游戏。更加重要的是，小溪木里有《阿拉丁城堡》，那是贾飞最喜欢的街机游戏。贾飞记得，那时候他对这款游戏的喜爱几近痴狂。

“我现在仍然经常梦到那个地方。那是某种象征意义，我至今仍无法确切地明白那到底意味着什么。我会梦到那里开门了，我走了进去；我会梦到它关门了，我想进去，可到处都围住了；我会梦到我在里面，但是我想离开，因为我已经玩够了；那是一间黑乎乎的房间，里面有最好的街机游戏，那是一个会让人迷失在幻想中的奇妙的地方。我想那些街机已经超出了他们原来的存在意义，对于我这代人来说，他们是无法取代的美丽回忆。”

贾飞后来搬到了西部，在SCEA圣塔摩尼卡找到了一份工作。在过去十年时间里，他将自己的一切都献给了索尼。贾飞早期开发的游戏有《Mickey Mania》，后来开发了“《烈火战车》系列”以及《Kinetica》。“有时候我经常会迷失于一款伟大的游戏中，我喜欢把同样的感觉带给别人。”贾飞在他的博客中写道，“我怀念那个与邻居们一起玩游戏的年代，我们抓着一大袋起司玉米片研究怎么玩《创世纪3》；或者坐在我的第一个公寓里，全身裹着毛毯玩着《FLASHBACK》，一边往嘴里塞麦当劳炸薯条。”

《战神》这款以古希腊神话为背景的鸿篇巨制代表着贾飞事业的巅峰。这是他所有幻想的集结，让他仿佛回到了孩提时代，在雅达利2600的《冒险》中乐而忘返。贾飞最敬佩那些将自己的灵魂融入到作品中的制作人，《战神》是他游戏理念的纵情演绎，他觉得主角奎托斯就是他个性的另一面。“我想如果我在现实生活中遇到了奎托斯，我们或许会成为好朋友。有时候我会在脑中看到他，对我来说他是一个真实存在的人，他不是屏幕中的虚幻游戏角色，他是我的一个重要部分。”



■贾飞说：“我从希腊神话中得到的最大感触，是一种所有电影都无法企及的壮阔感”。《战神》发售后，有人认为这款游戏带给人的史诗感觉是所有文字都无法企及的。对于贾飞而言，这就是对他的最高肯定。

乔丹·麦奇纳

"出色的游戏就要让玩家在掌握操作技巧之后产生莫明的成就感。"

如果没有乔丹·麦奇纳，动作游戏或许就不会有如今的光景。

上世纪80年代，电脑游戏是RPG的天下，动作游戏要求的高速卷轴处理能力是Apple II之类低端电脑难以想象的。正在耶鲁大学求学的乔丹·麦奇纳不喜欢RPG，他希望电脑游戏也能够有流畅逼真的动作。麦奇纳从15岁开始用Apple II编程，同时开始尝试自己设计游戏，不过硬件性能的制约让他很难实现自己的动作游戏设想。一次在上电影鉴赏课时，麦奇纳的脑中突然蹦出了一个有趣的想法：如果将真人的动作录下来进行逐帧对照，然后制作到游戏中，应该就可以实现逼真的动作。麦奇纳用这种方法制作了《Karateka》。这是电脑动作格斗游戏的鼻祖，在1984年，这款游戏采用的滚动背景卷轴技术在电脑游戏领域是极为罕见的，游戏中甚至还有一些简单的过场动画。这款游戏卖出了50多万套，是当时销量最高的电脑游戏。

《Karateka》取得成功之后，麦奇纳搬到了加州。在那里，他用赚到的钱开始了下一款游戏的制作。在这款游戏的制作中，麦奇纳采用了早期应用于电影特技制作的"对位显视"技术，这种技术可以将真人的动作转化为动画，作用类似于如今的动作捕捉。通过该技术，麦奇纳的这款《波斯王子》拥有了游戏历史上前所未有的逼真动作，突破性的技术应用使其获得了"电子游戏领域的《星球大战》"的美誉。1989年上市的《波斯王子》的销量高达200万套，让动作游戏成为最受欢迎的电脑游戏类型。

除了杰出的技术成就，《波斯王子》的关卡设计和对节奏的把握也体现了麦奇纳的游戏设计实力以及对于游戏电影化的深刻理解。1990年，麦奇纳前往纽约大学进行电影制作的深造。两年后，他在古巴拍摄了一部叫做《等待黑暗》的短片，并且获得了几个电影节的奖项。1993年，麦奇纳归国在旧金山成立了"Smoking Car Productions"。为了将自己的电影思想更为深入地融入到游戏中，麦奇纳投入了600万美元和4年的制作时间开发了《死亡快车》(The Last Express)。这款AVG采用了精美的CG画面，完全按照电影的制作思路，并借鉴了《北非谍影》的拍摄手法。可惜的是，虽然该作获得了媒体的广泛好评，玩家却对这么一款毫无动作性的游戏不感兴趣。庞大的投资无法收回，麦奇纳暂时在人们的视线中消失了。

育碧力邀其复出之前，麦奇纳曾经参与开发了《波斯王子3D》，结果这款游戏成为了系列历史上的一个污点。育碧蒙特利尔制作室的庞大规模以及对新作的充分准备让麦奇纳决定再次复出。《波斯王子：时之砂》投入开发时，麦奇纳已经是一个经验丰富的电影人，当时正在拍摄记录片《洛杉矶故事》。PS2时代的电影化游戏制作手段和纯熟的动作捕捉技术让他大为感慨。《波斯王子》在他与育碧50人团队两年多的努力下终于得以重生。与当初的第一代游戏一样，《时之砂》为游戏业带来了全新的动作理念。如今三部曲已经完结，下一次，这位动作冒险类游戏教父会给我们带来什么？



瓦伦·斯派特

"只要我的游戏赚的钱能够让我开发下一款游戏，那么一切足矣！"

"我已经极度厌烦了奇幻和科幻题材。我们都是极客，其实我们一直都是在给自己开发游戏，一直如此。"开发完《网络奇兵》(System Shock)时，瓦伦·斯派特曾经对记者说了这么一番话。随着21世纪即将到来，斯派特发现身边充满了千禧忧愁情绪。"人们深信的阴谋论让我大为惊异。然后我发现每周日晚《X档案》开播时，我妻子就不理我了。然后我突然想到：等等，现实世界、千禧效应、阴谋论，将这一切都联系起来，这正是我想要的游戏……"



■斯派特最喜欢的作品有《指环王》、《银翼杀手》、《龙与地下城》等，他的《杀出重围》结合了RPG和FPS类型，被认为是史上最具突破性的FPS游戏之一。

斯派特喜欢从学术上的观点谈论游戏，他曾经在《游戏开发者》杂志上发表了一篇一万多字的游戏设计论文，表面上像是《杀出重围》(Deus Ex)的白皮书，实际上则是一篇有关RPG游戏理论的论文。斯派特曾经获得了德州大学的博士学位，至今在他还在这所学校担任客座教授。斯派特在电影研究方面颇有造诣，他认为一直受到电影的深刻影响，他最喜欢的制片人是《乱世佳人》的David O. Selznick，因为很欣赏他将各种完全不同的团队聚集起来的能力。他的《杀出重围》有着极大的野心，同样需要编程人员、美术人员等各路人马的完美配合。

《杀出重围》是斯派特7年设计经验的巅峰演绎。在攻读电影学博士学位时，斯派特为了赚钱付租金而找到了一份兼职，那是在Steve Jackson Games的一份助理编辑工作，虽然收入低微，却可以让他支付房租。当时斯派特的工作是为《龙与地下城》的出版商TSR进行简单的编辑工作。这份工作让他越干越投入，最后竟然为此而放弃了博士学位的攻读计划。随后斯派特被理查德·加里奥特亲自招入了Origin。他在加里奥特的房子里呆了好几周，一起研究《创世纪4》的设计概念。在Origin工作期间，斯派特还参加了第一人称视点游戏的开发。《创世纪 地下世界》几乎与《德军总部3D》同时上市，在这款游戏中，玩家能做的事情甚至比后者更多。在《地下世界》的续集推出后，斯派特与Looking Glass合作的另一款游戏更具革命性。那是在1994年推出的计算机朋克主题的《网络奇兵》，这款游戏引入了与NPC互动的全新方式，并且在FPS类游戏中首次引入了身体侧倾的动作。

1997年，约翰·罗梅洛与卡马克分道扬镳，自己出资成立了ION Storm。在罗梅洛的游说下，斯派特加入了ION，他们想要合作开发开发一款突破电脑RPG教条的作品，他们的这款游戏叫做《杀出重围》。在这款游戏的世界中，多数物体都是可以移动、使用和摧毁的，这样的世界给人一种有着无穷选择可能性的错觉。从商业角度来说，《杀出重围》算不上是非常成功的作品，但是它有着足够狂热的FANS，它的游戏设计思想影响了无数的制作人。对于成功，斯派特有他自己的标准："我不是那些赚了钱开法拉利的人，我也没有大房子。我买书、我玩吉他、我做游戏，只要我的游戏赚的钱能够让我开发下一款游戏，那么一切足矣！"

麦克·莫海梅

有一个国家，你在地图上无法找到。但，那是一个有600万公民的国家。那里是《魔兽世界》！



在这个星球上很难再找到一家像暴雪那样的公司。对游戏品质和细节的追求是暴雪的最高准则，为了一点轻微的瑕疵，他们可以将整个游戏推翻重来。等待暴雪的游戏是痛苦的，它会先放出一点小小的风声，然后在人们的视线中彻底消失，一等可能就是四、五年，并且还要时刻担忧暴雪在最后一刻将一个几乎已经做好的游戏项目完全放弃。然而，这样的一家公司仍然有无数的玩家和发行商愿意等待，因为他们的游戏就是品质和销量的保证——这是一家真正的、只做百万大作的企业。

1991年2月，两位UCLA毕业生创建了"silicon & synapse"。麦克·莫海梅和艾伦·亚德汉只想当软件工程师，不过当时在他们身边有很多投身游戏业的同学，有四个大学同学已经有了自己的游戏制作室，亚德汉也曾经为DataSoft制作过一些游戏。这股风气很快感染了他们。在只有600平方英尺的办公室里，莫海梅和亚德汉花了4个月的时间开发了一款SFC的赛车游戏。其后他们相继制作了《失落的维京人》、《摇滚赛车》等游戏，到1993年时已经闯出了小小的名气。由于公司名字古怪难记，亚德汉后来从字典里挑了一个好记一点的词——Blizzard。1994年，暴雪的公司规模扩大到20人，他们为Interplay开发了自己的第一款PC游戏《Blackthorne》。在制作第二款PC游戏时，他们借鉴了Westwood的《沙丘魔堡2》，只是游戏类型从科幻变为奇幻，讲述了人类与兽人的战斗，他们将这款游戏命名为《魔兽争霸》，他们在游戏的封面上第一次印上了"Blizzard"的名字。

《魔兽争霸》的成功让"暴雪"成为一个炙手可热的名字，甚至Westwood也对这个强劲的新对手感到不寒而栗。1995年，只用了10个月时间开发的《魔兽争霸2》成为了暴雪的第一款百万大作。莫海梅和亚德汉大为振奋，他们决定向合作伙伴Condor公司投入30万美元开发一款中世纪题材的RPG。这原本是一款传统的回合制RPG，在经过了漫长的争论后终于在暴雪的强烈要求下改为动作RPG，游戏的名字确定为《暗黑破坏神》。在游戏开发中途，暴雪收购了Condor，将其更名为"Blizzard North"。与此同时，暴雪内容开始了下一个项目的开发。这款游戏采用了《魔兽争霸2》的改良引擎，题材则是从魔幻转为科幻，暴雪将其命名为《星际争霸》。

从《魔兽争霸2》开始，莫海梅一直在精心打造暴雪的品牌形象，他希望形成一个金色的循环，让暴雪成为只有百万大作的公司。《暗黑破坏神》上市后只用了18天就卖过了100万套，进一步巩固了莫海梅的决心。随后的两款游戏——《星际争霸》和《暗黑破坏神2》继续扩张着暴雪的金色循环。1998年亚德汉离开暴雪时，暴雪正在秘密从事一款叫做《魔兽冒险》的冒险游戏开发项目。很可惜在公司内部的质量评估中，这款游戏被认为可能无法达到百万级销量，考虑到可能对暴雪名誉造成的影响，莫海梅毅然决定放弃这款还差3个月就能完成的游戏。不过这款不幸胎死腹中的冒险游戏却成为了未来另一款超级大作的雏形。2000年暴雪战网的用户超过了1300万，在战网搭建过程中积累的网络技术以及《魔兽争霸3》中开发的3D引擎技术让暴雪产生了开发一款3D MMORPG的想法。2001年9月，暴雪首次向外界公布了《魔兽世界》。虽然开发中途发生了暴雪北方三位创始人集体辞职事件、《魔兽世界》α版本泄露事件、暴雪甩卖风波等重大挫折，《魔兽世界》仍然赶在2004年底推出，并且让MMORPG这种在欧美长期处于劣势的游戏类型成为最受欢迎的PC游戏类型，其全球用户超过600万人。当玩家被问到希望暴雪未来推出什么样的游戏时，多数人的回答是"一个全新的游戏世界"。《魔兽世界》的成功足以让暴雪在未来的好几年内坐享其成，不过玩家不用担心过于巨大的成功让暴雪磨平了斗志，正如莫海梅所说："暴雪决不会排除一个新的世界。"

你玩《魔兽世界》？你被录取了！

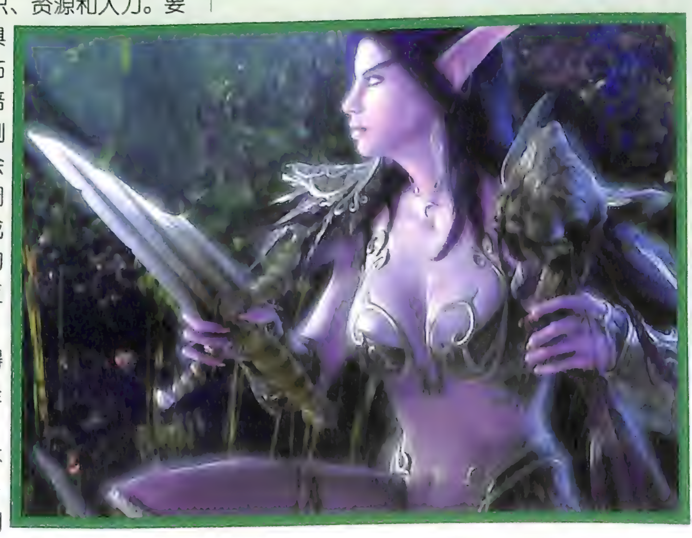
文：John Seely Brown(施乐PARC主管)& Douglas Thomas(南加州大学教师)

多人游戏或许将是职业培训的最佳方式。

2004年底，Stephen Gillett正在竞聘雅虎的高级工程管理职位，他是一个很强的竞争者，曾经负责了CNET的后端。不过他还有一个优点是他的雇主没有注意到的：他曾是《魔兽世界》的最高公会长之一。

游戏最多也只是被认为是一种无伤大雅的消遣，糟糕一点的认为它是腐蚀青少年的毒瘤。人们都没有意识到它的学习作用。与通过书本、上课和课堂指导获得的教育不同，MMORPG的教育被称为"偶发性学习"。它学的是方法而不是内容——这是调节适应一种新文化的必然的副产品。传统的学习是循序渐进的知识获取，而偶发性学习则是几乎不断的失败。虚拟环境是一个不断尝试的安全舞台，失败的可能性很高，然而代价却很低。

模拟游戏已经被证明是训练技能的实用工具，例如《X-Plane》，一款PC上的飞行模拟游戏，它已经获得了联邦航空局的认可。而偶发性学习则是一种有意的训练。MMORPG玩家组队接受任务时，他们经常需要不断向极其困难的挑战发起冲击，直到发现一种最聪明、最有效的技能组合。这个过程将会对他们今后对周围世界的感知和反应造成深远的影响，他们的思维会更活跃。因此，成为《魔兽世界》公会长的过程同时也是培养领袖气质的过程。公会是一群玩家的组合，他们一起分享知识、资源和人力。要把公会做大，公会长必须具备多种能力，要吸引、评估和招募新成员，制定新手培训计划，制定团队战略，制定公会守则。公会内经常会发生纠纷，公会长要出面调停确保不会失去宝贵成员……这些都是现实世界的经理必须具备、并且可以直接用到工作场合的能力。



Gillett就是这样。他得到了雅虎的offer，现在是那里的工程部高级主管。"我本来还担心自己可能不大称职。现在我把它视为一个冒险任务。我总是能找到需要的人手和资源完成任务。"Gillett说。游戏人口越来越多，系统越来越精妙，他这样的例子会越来越多。或许在不久的将来，企业收到的简历中会经常出现这么一条："《魔兽世界》60级牛头人萨满。"

最聪明的雇主会知道这意味着什么。

小编与上帝

《游戏·人》第十八辑 读者调查

1. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
2. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
3. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
4. 您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

〓热烈祝贺胜负师终于正式摆脱钻石王老五的身分，幸福地携胜嫂共同步入了神圣的婚礼殿堂。这同时也标志着编辑部内开始服“有妻徒刑”的小编从此又多了一个……奇怪，我为什么要加个“又”字呢？

〓胜负师婚假后来上班的第一天居然剪了一头短发，险些让我不认得了。不过可惜胜负师还是未能创下编辑部内头发最短的纪录，就在昨天，某个新来不久的同事赫然剃了个光头……（一定是故意的！）



〓最近的游戏淡季实在让人昏昏欲睡，如果不是还有世界杯在刺激着我们的神经，真不知道这个春夏交季该怎么熬过去……夏天过后，估计《WE10 最终进化版》和《战国无双2 猛将传》就该一拥而上了，大家可要预留好银子准备出手哦！

〓近日语录：“故人已在此，绝不是错觉！何时具鸡黍，邀我至田家？”——看了泰坦的QQ签名“故国已在望，不过是错觉，千年浪迹后，再和君相约”后有感而发……

太原 李硕：第十七辑封面没有震撼力，也许是我欣赏不了这些北欧美女吧！主色调有些低沉，可能是为了适应北欧神话的悲伤，总之给人一种压抑感。下期出的时候应该是盛夏了，给我们一些凉爽的感觉吧！

✉可惜，本辑的封面恐怕无法让您满意了……不用怕，好在我们还有这个读编互动栏目，送您一张清凉图片养眼吧！



▲《娇蛮之吻》的清凉画面，某小编奋斗多日的华丽战果！

上海 李迪：《月夜》这篇小说我是先读了后记，再读的小说，另有一种风味。我觉得这篇文章读来给人一气呵成之感，虽然情节确实让人难以相信，结局也不是国人常见的大团圆那种，可是栾东的文章真是令人不得不爱。只可惜文中有几处可以引出更多话题之处被栾兄戛然而止，给人意犹未尽之感，难道他还要出《月夜儿》吗？

✉感谢您的美誉，不过这篇小说大概不会出续作了。而且就算要出续作，关于定名方面么……《月夜儿》恐怕不大可能，《再见月夜》倒还差不多。（笑）

江津 朱思思：是不是信纸好看小编才会看信？我本来打算用白纸的，结果无意中翻出来这么四张……如果你不是同人文化爱好者，请不要随意翻过信纸，否则后果自负。

✉……下次还请您把这警示写在信件最前面吧，我已经不幸地看过了。（万恶的BL啊……）

levelup.cn K13_Dx：《黑与白的交叉线》一文有概念错误，在这里提一个最严重的：“瓦托史德也称为‘破面’……”我FT，“破面”是指摘除面具获得死神力量的虚，并非瓦托史德的专称。希望以后写此类文章前请好好地补习一下原著漫画。

✉抱歉，这个确实是我们的失误，现更正如下：“破面”是指摘除面具从而获得死神力量的虚，目前由元五番队队长蓝染率领。瓦托史德为最上级的大虚，不过除了号称“十刃”的瓦托史德外，其他的瓦托史德战斗能力都不高。“十刃”按照能力以No.1～No.10的数字排列。另外，“破面”能够使用一种叫“响转”的瞬间移动方法，类似死神的“瞬步”。



来信精选

上海 董苓仕：提一下卷首的worth，价值。个人以为那个翻译应该是value，不仅仅是物质上所言的价格，更是一种价值观念的取向。全文很耐人寻味，这又回到了《游戏·人》的主题上，游戏与人，究竟是如何的关系？人的取舍与判断在整个游戏的履历中是尤为重要的。我以为，游戏是绘梦的，会在其中找到自己的value & feeling。我们终究是以自己融入游戏，收获自己的快乐和感悟。由此祝胜泰二人能在游戏人的道路上继续前进，为自己寻来value，为我们创造更多回味的空间。

梓甸 谢一铭：新栏目“游戏评台”非常好，UCG的那帮家伙好像展开了手脚，都放开了评价，避开了老式“八股文”型。《战国无双2》的巧妙、《最终幻想XII》的贴心、《怪物猎人2》的幽默、《皇牌空战 零》的哲理与《FIFA街头足球2》的言简意赅而又发人深省。看到这么好的栏目，我已无话可说，它让我又更深层次地认识了游戏。

✉目前看来“游戏评台”的反响相当不错，这个新栏目今后将沿用更加独特犀利的视角来对游戏进行评述，还望大家能够继续支持并不断提来改良意见哦。

levelup.cn hopy：To《月夜》：栾达人！栾大人！为什么写的那么凄凉！我到现在都是看了一半就不忍心再看下去……唉，我还是太善良了……

✉您的这封信倒蛮有代表性的，现在许多读者纷纷来信表示一看见挂着栾东名字的小说就悲上心来，大有“江东小儿闻栾东之名不敢夜啼”之势，看来栾兄的品牌效应已经俨然是个悲剧大师了啊。（笑）

广州 岑祺安：赠品的选材很好，找到了有着优秀人设的《罪恶装备》，不过纸质不太喜欢，反光严重了些，而且很薄，容易皱。说到赠品的建议，呵呵，有些邪恶，希望小编们能把一些限定版游戏特典这些邪恶的东西赠送给我们这些邪恶的上帝

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

✉呃……问题是有些游戏的特典偷工减料到"邪恶"得令人发指，譬如这组"邪神三姐妹"(见图)，就算我们敢送，您敢要吗？会做噩梦的……



■新世纪邪神传说补完计划！

来信精选 **罗纳尔南：**一篇虚构出来的文章——《月夜》。让我心灵遭受强烈的震撼。不得不佩服栾东对文字的驾御能力，还有那让人回味无穷的细节描写。陈云，貌似就是一个被夸张了的我们，和藤子不二雄笔下的康夫带给我的感觉一样。那人是我，可我没他那么笨，那么懦弱。可我也没他那么勇敢。我多么希望《月夜》中挨打的男生是我，为了一个有过那么一刹那爱怜的女生而奋不顾身。很久没有被书刊上的文字震撼过了，但没想到，《游戏·人》却让我找回了——或者说第一次让我找到了这种既熟悉而又久违的震撼感，好像就发生在我身边，我却一无所知。

百色 覃航：曾订购了不久前的《生化危机十年典藏》，但对于我而言，书中非常可惜地没有编入《生化危机》相关枪械武器的介绍内容。然而《游戏·人》第十七辑中这篇《枪之危机——生化系列枪械漫谈》现在却如愿以偿地展现在我眼前，真是令人兴奋！但在游戏中发挥着举足轻重作用的一些重型武器，如火箭筒、重机枪及弩等在本篇中却没有介绍，实在有点遗憾。期待"下回分解！"

✉非常感谢您的抬爱，不过，重机枪还好说，但火箭筒和弩应该不属于枪械的基本范畴吧……

本期话题 COSPLAY

郑州 常畅：既然是《游戏·人》，当然以人为主的内容应多一些，希望能添加一个关于COSPLAY的栏目，多放些COSPLAY的图片和关于COSPLAY知识的故事。

✉好主意，不过素材来源倒是个难题，还望大家能踊跃投来自己的作品哦，如果数量充足的话，我想开办一个COSPLAY栏目也未尝不可。至于要求方面倒没有什么限制，只要你创意和勇气足够，一切就都不是问题，喏，下面的几位就是例子。


■外国玩家真人演绎的《最终幻想VII》之"艾丽丝复活大法"。


■这位韩国老兄COS《英雄本色》的勇气可嘉，不过估计拍完照后要去整容……







■看到没有？只要有心，人人都是COSPLAYER！

本辑的宝物

2006 FIFA世界杯限定版X360

微软的X360主机前不久刚刚获得了国际足联的授权，正式成为了2006年德国世界杯官方授权游戏机。近日，微软又宣布将推出2006 FIFA世界杯限定版X360主机。这套限定版除了包含一台X360主机以外，还附送一个世界杯主题面板、一张EA公司的《2006 FIFA世界杯》游戏软件以及一个由adidas公司特制的德国世界杯比赛用球。这套限定版主机的售价目前预定为488美元。

此外，在德国世界杯期间，微软官方还将举办一系列特别的优惠活动和玩家互动活动，在本次世界杯期间，微软将每隔90分钟就挑选出一名幸运的玩家，并赠送一台特别的X360主机。另外，来自英格兰国家队的大卫·贝克汉姆、约翰·特里以及保罗·罗宾逊等球星也将参加此次活动。



游戏·人 第十七辑 中奖名单



获得Levelup主题T恤的读者

广州	岑祺安	百色	覃 航
郑州	常 畅	孟津	魏云龙
北京	程 石	常州	许颖出
柳州	黄思棋	贺州	姚 健
上海	李 迪	上海	殷 贤
廊坊	李冠男	九江	余荣鑫
江门	李锦辉	梧州	玉钧升
太原	李 硕	郑州	赵 涵
长沙	刘博琳	青岛	郑大海
北京	苏柏鹏	重庆	周沈垒

《生化危机》纪念腕表获得者
——桦甸市公安局国保大队 张尧

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)
邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

《游戏·人》第十八辑音乐CD介绍



炎炎夏日又到了呢，想必各位玩家读到本期《游戏·人》时也已经度过了期末考季，放假在家中了吧？你打算怎么样来过这个夏天呢，打机、旅游、读书……也不要忘了欣赏游戏中的那些优美旋律哦！

本次的CD依然是“杂烩”+“特辑”的组合，CD1为大家送上的是春季以来的游戏主题曲和插曲，而CD2则为你带来了《皇牌空战 零 贝尔肯战役》与《大神》的经典BGM，在选择曲目时，可着实为难了一下，因为这两个游戏的音乐每一首都那么优秀，轻快跳动的佛拉明戈曲风与纯朴自然的雅乐和风，无论放弃哪一首都不舍得T_T无奈CD的时间长度有限制，经过反复筛选后终于放上一些“精品中的精品”，不过还是有不少佳作漏掉了呢，所以强烈建议大家如果有机会，一定要全部找来听一下，我们也可能在以后的CD中补充的！

CD1 流行游戏日文歌曲集

■ 五味子

1 Sky

作词：as
作曲：市川喜康　演唱：as

驱け出して见上げていたヒコウキ云
手を伸ばせば届くんだと思ってた
もう一度浮かべてみよう
あの夏の心に映してた青い空

まだ觉えているかな
いつもの归り道
辉く未来だけが溢れてた
まっすぐな君の瞳は远く眩し过ぎて
见つめてるのも
照れちゃう位だよ

徐々に见え隐れする现实の世界
まだ握り绞めているんでしょ?
小さな梦のカケラ

新しく生まれてくる感情
户惑ってしまうことも增えるけど
いくつもの君を重ねあえば
ほら、七色のキレイな虹になる

认めたくないような
コンプレックスでも
见方につけてしまえば
恶くはないね

谁かと比较をして
ミジメになるより
ライバルは镜の中
ありのままの君でいいさ

飞び立とうとする足は震えてて
目を闭じてしまうことも
あるけれど
信じることは何より
强いチカラ
君のその胸にもきっとある

谛めないで
いつの日も目の前に
谁でもなくて、
君だけのため明日がある

驱け出して见上げていたヒコウキ云
手を伸ばせば届くんだと思ってた
もう一度浮かべてみよう
あの夏の心に映してた青い空



跑出去望向飞行云
当时以为只要伸出手就能碰到它
再次让它浮到空中
想起当年的夏天

还记不记得
每次回家的归路
充满着辉煌的未来
率直的你的眼睛又炫又遥远
对着你的眼睛
我就立刻害羞

逐渐将显露出真实面貌的世界
是不是还在紧紧握住?
小小的梦想碎片

全新产生的新感情
虽然经常迷惑
但是只要把你重叠在一起的话
看，变成美丽的七彩虹

不想承认的心理压力
只要找出来的话
其实也不错

不要跟别人作比较
把自己弄地更惨
对手就在镜子里面
作为一个最为自然的你

想要飞翔但腿还在发抖
有时候会无意中闭下了眼睛
但只要相信就比任何力量都强大
你的心中也一定会存在

不要放弃
不管是什么时候都在你眼前
不是为了任何人
而只为了你所存在的未来

跑出去望向飞行云
当时以为只要伸出手就能碰到它
再次让它浮到空中
想当年的夏天

as个人简介

出生于1986年1月30日，2005年2月以一首《时间胶囊》出道。现在在东京的艺术大学专攻艺术，目前已经是2年级的学生了。

as从小就在音乐中长大，在高中时代就正式参加音乐活动。她那通灵的歌声以及贴近同龄人生活的歌词在学生中广为流传。去年末出道时，她在秋季举行的以东京都为中心的学园祭上演唱了十几首歌。她“as”的名字来自于“and song”两个单词的第一个字母，其含义为“与歌同行”。

2 温柔的双手

作词：福田考代　作曲：福田考代
演唱：三谷朋世

冷たい手に引き寄せられ
流れてゆく时を过ごし
远くを见たその瞳に
何が映っているのだろう

月が照らす冷たい指に
零れたのは冷たい泪
见上げた空いつかの梦が
远くで见つめている

暗暗に手を差し伸べて
ここからはもう戻れない
气がつけば记忆の中に
闭ざされた私が见えた

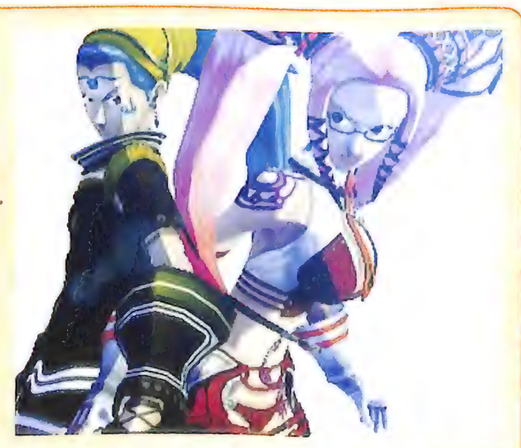
信じていたい
あなたが来るのを
いつの日かここで巡り合うまで
感じていたい
时が止まるまで
温かい手で私に触れて

硝子の槛に囚われていた
溶けない想い伤ついたまま
戻ることない暗暗の向こう
光は差しているだろう

きっとまた零れる光
温かく包んでくれる
现实から逃げようとして
大事なもの见失ってる

信じていたい
あなたが来るのを
いつの日かここで巡り合うまで
感じていたい
时が止まるまで
温かい手で私に触れて

冷たい手に引き寄せられ
流れてゆく时を过ごし
远くを见たその瞳に
何が映っているのだろう
何が映っているのだろう





被冰冷的手拉至身边
时光就此流逝而去
凝视远方的眼眸中
映出了什么呢？

从月光照耀的冰冷指间
滴落的是冰冷的泪珠
抬头面对天空
遥望不知何时能实现的梦想

向黑暗伸出双手

再也无法从此处回归了
只要察觉到就能在记忆中
找到被封闭其中的我

我想去相信
你一定会来
总有一天会再度重逢
我想去感受
直到时间停止 用温暖的手抚摸着我

被囚禁在玻璃牢笼中

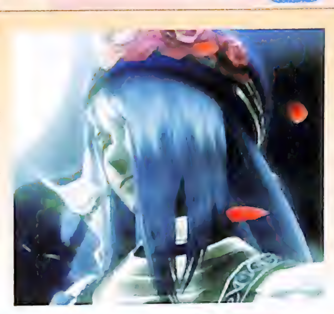
无法溶解的思念依旧带着伤痕
无法回归的黑暗彼方
将会有光芒照耀吧

光芒一定会再次落下
温暖的包围着我
因为从现实逃离
而遗失了重要事物

我想去相信
你一定会来

总有一天会再度重逢
我想去感受
直到时间停止
用温暖的手抚摸着我

被冰冷的手拉至身边
时光就此流逝而去
凝视远方的眼眸中
映出了什么呢？
映出了什么呢？



3 Mighty Heart

词曲：KOTOKO
演唱：KOTOKO



在春末有几款比较有趣的恋爱游戏，《娇蛮之吻》便是其中之一，与以往恋爱游戏不同的是，本游戏中玩家的对手可都是一些冷淡、孤高又略带害羞的"强气女孩"，而游戏的Opening则刚好切题，一副小女生傲慢自得又包含无限娇羞的性情皆在轻快任性的曲调和歌词中体现出来。

"あー、またやったなー！"
"ちょっとー、もしもーし？
ねぇ、闻いてる？ え？ オレは悪くない？ うそばっか！！
あー、もういいよ、知らないっ！ バイバイッ！！！"わお☆

つよきっすきっス？ HEY！ HET！ HEY！ HEY！
负けないでGO 女は度胸！ 言っちゃうぜ〜〜〜！！
あ〜あ〜あ〜 …いざ出阵？？

朝起きて、くわえるパンと一骚动(ことこー)
昨日のケンカは、もう忘れてるかな？
まだ(まだ)不机嫌な颜をしてたらつねってやろう(ことこー)
コーヒー饮む间に作战はバッチリ
（は〜い は〜い はい×4）

"キミの怒った颜、风船みたいでオカシイぞ(笑)"
(HEYHEY)そんな言叶も闻こえないふり
"ゴメン"って言うまで许さないっ！

あぁ〜、こんな性格じゃキスは远いかな…？
焦る不安も吹き飞ばすような绊 见つけたい
この想いを夸りに変えてくれるのは
おどけた声と、ちょっと不器用そうな笑颜

何度ぶつかって怒っても
あなたでなきゃダメなの！！

つよきっすきっス？ HEY！ HET！ HEY！ HEY！
负けないでGO おやおや？ 降参？
やっぱ女は度胸と爱娇ですわぁ〜〜〜

"你～又来了"
"等等～喂喂～！"
听到我说话吗？ 不是你的错？ 你撒谎
啊～够了，不管你了。拜拜！！！

强吻，我喜欢 HEY！ HET！ HEY！ HEY！
不要认输GO！ 俗话说女人就是胆量
啊～啊～啊～，要出阵了

早晨起来和最上的面包发生骚动
是不是已经忘记了昨天吵架的事？
如果你的心情还没有回复过来的话就捏他一下
利用喝咖啡的时间已经都想好了

"你生气的脸，看起来就像气球一样好有趣(笑)"
但是我当作没听到他说的话
直到你说出"对不起"为止，再也不理你了

啊～，像我这样的性格是不是离接吻很远
想尽快找到，能够吹飞焦急心情的结伴
能够改变这种思念和性格的人
有没自信的声音和有点不可靠的微笑

必须得是你我才能够
向你冲撞也可以向你生气

强吻，我喜欢 HEY！ HET！ HEY！ HEY！
不要认输GO！ 怎么了？ 这就投降了？
女人最重要的还是胆量和爱娇

4 Isolation

作词：KOTOKO
作曲、编曲：C.Gmix 演唱：怜奈

いつも通ったこの道は変わらないけど
昨日に手を振ってふり返らず行こう

同じ话 何度繰り返しても
饱きもせずに时间さえ忘れていたね

心地よくて闻いていた笑い声
当たり前の日々が过ぎてた

いつか见开く希望の瞳
决めた道なら前だけを见つめて

誓いはここに残すから离れていても
挫けそうになる日は夜空を见上げて

不器用すぎた季节が仆らの夸り
それぞれの明日へとふり返らず行こう

好きなものが似てるって乐しかった
それがいつかしがらみになってくなんて

あの顷から驯れ合う时间だけが
かけがえない宝石だった

だけどこのままじゃ进めないこと
きっとお互いにわかり始めたから

何かを探しに行くなら留まらないで
伤つけ伤ついた日々はこの胸に

生き抜けると信じて歩いてゆけば
再びこの场所で何度でも出会える

誓いはここに残すから离れていても
喧哗した言叶も仆らの勋章

束の间のさよならさ、淋しいけれど
明日を见つけたらふり返らず行こう



每天都在经过的路没有变化
向昨天挥手，不要往后看

虽然不停说反复同样的话题
但每次说都觉得很有意思

笑声听起来非常舒服
每天都在度过理所当然的一天

总有一天会张开希望的瞳孔
不要放弃下决心要前进的路

把曾经许下的诺言都留在这里
寂寞的话就了望着夜空

过于简陋的季节就是我们的荣誉
为了未来不要回头，向前进

我们有共同的爱好，所以很快乐
但同时也给两个人之间带来阻碍

从当时开始一起度过的时间
是一个无穷的宝物

但是不能就这样向前进



两个人以后肯定会有变化

如果想寻找什么，就一定不要停下来
给互相带来伤痕的日子都留在心中

如果坚信一定能活下去的话
以后一定有机会相见

把曾经许下的诺言都留在这里
吵架时的每一句话就是我们的勋章

只是暂时的离别而已，虽然寂寞
但是找到明天的话就不要回头向前进

5 First Kiss

作词：u=ar=oK 作曲：A-Chap
演唱：小清水亚美

勇气を出すからやさしく受け止めて
うれしいけど少し耻ずかしい
どきどき高鸣る胸がはじけそう
感じさせてあなたの气持ち
My Only First Kiss

何をしてもどこにいても
头の中はあなたのことばかり
メイドをしてこんな风に
谁かを思うと苦しくなるの
息をするのも忘れるくらい
会いたくなるあなた以外见えない

Just First Kiss
どんなに 言叶を集めても
心だけじゃ足りないそんな时
恋する二人をつなぐ魔法だね
まだ上手にできないけど
キスをして

眠れなくて长い夜は
あなたの笑颜思い浮かべてみる
ひとりきりじゃ寂しすぎて
明日が来るのが待ちきれないよ
梦の中でも授业中でも
探しているあなただけをいつでも

Just First Kiss
何时でもどこでも好きなだけ
ずっとずっとそばにいて欲しい
どきどき高鸣る恋の足音を
确かめたいでももう一度
キスをして

今春另一款榜上有名的恋爱游戏就是《君吻》了，主题曲的演唱者是年纪轻轻就跻身一线声优的小清水亚美，在游戏中她扮演星乃结美，纯真甜美的嗓音一向是小清水亚美的最大特点，演唱这首《First Kiss》再合适不过了。



我会使出勇气 你要温柔地接受我
虽然很高兴 但也有点害羞
心跳的胸口像要膨胀似的
让我去感受你的感觉
My Only First Kiss

无论是在什么地方做什么
脑子里总想着你
在做女佣的时候像这样
挂念着谁就胸口难受
甚至忘记呼吸都想见到你
只有你以外什么都看不到

Just First Kiss
不管是准备什么样的话题
总觉得光是心情是无法全部表达出来
这就是相连着两个人的魔法
现在还做得不够好
吻我

无法睡眠的漫长夜里
想着你的微笑
一个人总是很寂寞
会等不及明天的到来
不管是梦中还是课堂上
总是都在想念你

Just First Kiss
无论何时何处
希望总是在一起
再次要确认
心跳膨胀的恋爱脚步声
吻我

成名作品

School Rumble(冢本天满)
双恋(一条堇子)
舞-乙HiME(妮娜·元)
出道短短几年就获得极高人气，无论是《喧嚣学园》中冢本天满的烂漫可爱，还是《舞-乙HiME》中妮娜的冷艳都能拿捏得非常准确，在声优这一职业上确实有过人之处，而除此之外长相也十分甜美，所以Fans极多。也在年初发行了自己的首张个人专辑《Natural》，唱功还有待提高，但声线的单纯优美弥补了唱功的不足。



歌手介绍

小清水亚美
主要职业：声优
生日：1986年2月15日
血型：AB型
身高：168cm
体重：48kg
爱好：画画、读书、散步、游戏
出生：东京都

6 Brave

作词：伴都美子 作曲：大西克巳
编曲：平出悟 演唱：伴都美子

阳は升り 繰り返し
今日が始まる
咏う鸟 霞む梦
魂の声

向かい风は まだ强く吹きつける
そして孤独を味わう
胸の痛みが疼き出して また
高鸣る鼓动

未だ见ぬ明日を変えてゆくのさ
心のまま
伤付き 走り抜けてきた 大地の上
华が笑く いつの日か
それぞれに笑き夸ろう

一筋の光射す
暗暗の果て
揺れる风
彷徨える 魂の影

どこまでも续く 终わりのない旅
そして生きる意味を知る
胸に抱いたひとつだけの爱
守り续けよう

未だ见ぬ明日を超えてゆけるさ
君とならば
息づく生命(いのち)に托した 朱い华が
美しく散る时も
最期まで见届けよう

未だ见ぬ明日を変えてゆくのさ
心のまま
伤付き走り抜けてきた 大地の上
华が笑く いつの日か
それぞれに笑き夸ろう

与《战国BASARA》一代西川贵教的那曲《Crosswise》不同，这首《Brave》的爆炸感、速度感稍逊于前者，节奏还算明快，这也是伴都美子单飞之后的首张个人单曲辑，声线高挑、略带嘶哑的嗓音来表达的这首《Brave》还是很动听的，而另一首《Flower》也在日本发行首周顺利打入公信榜TOP10，为她日后的音乐之路打下良好基础。目前《战国BASARA2》还没有面市，我们也只有先听听音乐过瘾了。

太阳升起
又将要开始的今天
鸣叫的鸟 模糊的梦
灵魂的声音

逆风强烈地向我吹起
我感受到孤独的滋味
我的胸膛又开始疼痛
又在敲动

要随心随意地
去改变未知的未来
带着伤痛一路跑过来的大地上
总有一天会满开盛花

一道光线照射到
黑暗的尽头
游煌的风
彷徨的魂之影

无尽无穷的旅程之路
我们终于得知生存的意义
抱在怀里的是我惟一的爱
永远地守护下去

只要和你在一起
就能超越未知的未来
吐息的生命寄托了 红色的花
要守候到最后
直到美丽地散开

要随心随意地
去改变未知的未来
带着伤痛一路跑过来的大地上
总有一天会满开盛花





7 雾之彼端

作词：Revo 作曲：Revo
编曲：Revo 演唱：霜月遥

光が欲しくて暗暗に手を伸ばす
目覚めを待っていたのは见知らぬ世界

そして胸に揺らめく谁かの笑颜を
抱いたままに彷徨いながらも
进む男は行く手を遮る雾を
剃ぎ拂う绊忆い出す

家路の幻像を描き空を越える物语
黑い宵 白い息 彼は诗う
无垢な蕾の爱娘へと

出会いの数だけ 系がる冒险谭
一阵の风に乘って箱庭に届くだろう
出会える何时か 呜呼 孤独じゃないから
困难な途でも 今日が最低でも 笑うならきっと

やがて胸に旗めく冒险者たちの愿いは
翼を广げて世界を回り
散らばる希望を集め全てを隔てる雾を
吹き拂う光解き放つ

白夜の幻想のような永远を纺ぐ物语
黑い刃 白い灰 运命は还える
女神の瞳の虹彩へと

想いを めても言叶は时に无力で
行动した者だけが真实を掴む

かくて胸に徨めく少女の决意は



棹を手繰り彼方へ漕ぎ出し
虚像を映し相手を惑わす雾を
振り拂う强さ手に入れる

迷いの幻梦を拔ける扉を探す物语
黑い虫　白い雾　彼女は挑む
无慈悲な森の恶意へと

出会いの数だけ　系がる冒险谭
一阵の风に乘って箱庭に届くだろう
出会える何时か　呜呼　孤独じゃないから
困难な途でも　今日が最低でも
笑うならきっと

やがて胸に旗めく冒险者たちの愿いは
翼を广げて世界を回り
散らばる希望を集め全てを隔てる雾を
吹き拂う光解き放つ

白夜の幻想のような永远を纺ぐ物语
黑い刃　白い灰　运命は还える
女神の瞳の虹彩へと

需要光芒，因此朝着黑暗伸出手
醒来之后才发现是个未知的世界

闪烁在心中的笑容
拥抱着它到处彷徨
前进的男子，他将抖去在眼前的浓雾
回想起曾经的结伴

描画家路中幻象　超越天空的故事
黑色的宵暗　白色的吐息　他在韵诗
献给最爱的女儿

相会越多就约扩大的冒险谭
乘坐一阵风　送到盆景当中
什么时候能相会　呜呼　并不孤独
不管是多么艰难的路程 我们都会笑着过的

最终冒险者们的愿望就是
展开翅膀飞翔全世界
把分散的光集结在一起　创造出能够消散隔离一切的雾

就像白夜的幻想一样纺纱永恒的故事
黑色的刃　白色的灰　命运将会改变
女神的瞳将会变成七彩虹

虽然带有思念，但有时候语言就是无力
只有行动者才能掌握真实

深藏在心中的少女的决心
将通过划桨　划到另一边
将入手能够把以虚像来迷惑人们的浓雾

脱离迷惑的幻梦　探索门扉的故事
黑色的虫　白色的雾　她在挑战
逐渐成为无慈悲的森林之恶意

相会越多就越扩大的冒险谭
乘坐一阵风　送到盆景当中
什么时候能相会　呜呼　并不孤独
不管是多么困难的路程 我们都会笑着过的

最终冒险者们的愿望就是
展开翅膀飞翔全世界
把分散的光集结在一起　创造出能够消散隔离一切的雾

就像白夜的幻想一样纺纱永恒的故事
黑色的刃　白色的灰　命运将会改变
女神的眼眸将会变成七彩虹

Revo个人介绍

幻想乐团"Sound Horizon"的中心人物，担任作词、作曲、编曲的职责。Sound Horizon的音乐听起来像诗，有其独特的韵律，仿佛有人在跟你诉说着什么，具有故事性，这种故事性的带有歌剧技法的音乐正好表达了Revo独特的世界观，当听者闭上眼睛自己聆听这些乐曲时仿佛置身于不可思议的幻想世界之中。

Revo约在3年前进行CD制作活动，他的独立制作作品《Chronicle 2nd》在网上和一些商店发卖后销量超过了1万张，正式出道后获得了极高的人气，在2006年3月发售的DVD《Elysion～欢迎来到乐团游行～2005中的ZERO》，在3月20日的音乐专门志上第一次登场就排名第二位。

霜月遥个人介绍

2001年开始作为歌手参与各种活动，《伊莉丝的工作室》系列、《美少女梦工厂4》等多款PS2游戏和PC游戏的主题歌都是由她演唱的。2005年9月第一次发卖了Major Album《足迹的节奏》。其个人出了进行歌手活动以外还在"myu"这个组合里以"kukui"的身分进行作词、演唱的工作。TV动画的《蔷薇少女》的结尾曲、《西方善魔女》的片头曲都是由她演唱的。另外她作为创作歌手还以表现自己幻想世界的"Maple Leaf"的名义进行创作活动。

8 VS

作词：Misono　作曲：西川进
编曲：イズタニタカヒロ

Kick Out！　Break Out！　いざ立ち上がれよ
I won't Give up　仆の限界は
自分で决めるものだから　まだまだ行けるさ　Going NOW！！

"私の气持ちなんて分からない"と
カベを作り　何も见えなくした
"自分なんて……"と自信もなくなってくリタイア？！
结果は付きもので　仆の影　それが全て

Hey Girls　Hey Boys　何もしないより
I try All things　やって悔やめばいい
きっと　その失败が仆を强くしてくれる
Going NOW！！

何でも??Bう便利な世の中を
あてにして勇气を探したって
简单に手に入るものじゃないから　もうダメ？！

仆はまだリングにさえ　立ってない
臆病者

Kick Out！　Break Out！　气持ちさえあれば
I won't Give up　できると信じて
谁にも胜たなくてもいい　自分に负けない　Going NOW！！

Kick Out！　Break Out！　たくさんの伤が
I won't Give up　勇气の证に
逃げない仆に　いくつもの幸せをくれる　Going NOW！！

ボクにベルトを捧げよう！

前"Day after Tomorrow"主唱Misono自团体解散后又与老东家avex签约，这是她单飞之后推出的首张单曲，也将作为预定06年发售的《风雨传说》的主题曲，身为现今日本乐坛的"幸感歌姬"幸田来未MM的Misono，实力自然不一般，这首《VS》将她特有的嗓音和高昂情绪表现得淋漓尽致。



Kick Out！　Break Out！站起来吧
I won't Give up 我的极限
由我自己来决定　还可以继续前进　Going NOW！！
你说过"根本不知道我的心情"
做了一个堵墙　使得什么也看不到
"我这种人……"就这样逐渐失去信心　放弃了吗？
结果已经知道　是我的阴影　这就是一切

Hey Girls　Hey Boys　和什么都不做相比
I try All things　不如失败后不甘心
这样的失败一定让我变得更加坚强　Going NOW！！

依赖什么都能得到是世界
去寻找勇气
并不是能简单得到的东西　已经不行了？
我还是连擂台都无法登上的胆小鬼

Kick Out！　Break Out！只要有决心
I won't Give up　相信一定会做到
不管输给谁都行　不要输给自己　Going NOW！！

Kick Out！　Break Out！很多伤痕
I won't Give up　成为勇气的证明
给从不逃跑的自己　带来很多幸福　Going NOW！！

把金腰带献给我！

9 Being

作曲：高濑一矢
作词：KOTOKO　演唱：KOTOKO

高鸣る鼓动
触れ合う今　选んで
进め　时の果てへ

ぽつり……虚空の夜に
呟いた
"また明日ね"って言叶
燃え巡り照らす
太阳よう な

强さと永远に焦がれた

たった1つ残せるなら
存在を抱いた
この瞬间の笑颜を
たった1つ守るべきは
君の未来

刹那揺れて轧む
この世を选んで
ずっと运命の地を驱ける
芽生え始めた炎
胸に秘め
今を　明日を
君へ……

细めた目の先に浮かんだ
果てしなく广がる空
翼见つけた君の背中が
远ざかってゆく幻を见た

そっけなく装ったり
钝い音で溃されていく
何か
それぞれに灯した色
交差させて

かけがえのない君との今
选んで
ずっと夜に虹を架ける
确かめ合った强さ

时に变え
空を　君を
超える……

高鸣る鼓动
触れ合う今　选んで
きっと运命の身に生きる
いつか消えゆく炎
愿いに变え
梦を　明日を
君へ……

空を　海を
越えて……



不断加强的心跳
选择 彼此相融的现在
前进 前往时间的终结

孤零零地……空想的夜晚
发着牢骚
"明天见哦"这样的话
燃烧围绕着 照耀
好像太阳一样
渴望着坚强与永远

如果只能留下一个
那么拥抱存在
这瞬间的笑脸
应该保护的只有一个
就是你的未来

刹那摇动吱吱作响

选择这个人间
一直跑向命运之地
开始发芽了的火苗
心里的隐秘
现在 明天
都给你……

浮现在细细的眼睛前面的
无边无际的天空
装上了翅膀的你的背影
看见了渐渐疏远而去的幻象

假装冷淡
以尖锐的声音让人心碎
总觉得
各自发出光彩的颜色
在交相辉映

选择不可替代的
和你的现在
一直在晚上构筑彩虹
彼此真实的交融的力量
在时光中变化
天空 你
都超越……

不断加强的心跳
选择 彼此相融的现在
一定在命运之身里活着
不知何时渐渐熄灭的火苗
变为愿望
梦 明天
都给你……

天空 海
都超越……



人气动画《灼眼的夏娜》的后半阶段Opening，演唱者KOTOKO依然是来自于音乐团体"I've Sound"，非常直爽帅气的演唱风格，让人听后觉得空间感相当强劲，旋律和节奏倒是还贴切原作动画，算是一首不过不失的动画主题曲。

10 那就是爱吧

作词：下川みくに 作曲：Sin
演唱：下川みくに

例えばね 泪がこぼれる日には
その背中を ひとりじめしたいけど

优しさは时々
残酷だから
求める程 こたえを见失う

雨上がりの街
虹が见えるなら
今 歩きだそう
何かが始まる

君がいるから 明日があるから
一人きりじゃ生きてゆけないから
こんなに近くに感じる
それが爱でしょう
泪の数の痛みを
君は知ってるから
透き通るその目の中に
确かな意味を探して
笑颜见つけたい

何も言わないでも
こんな气持ちが
君の胸に伝わればいいのに

少しずつ街は
色を変えるけど
ほら、思い出がまたひとつ增えた

君の言叶のひとつひとつを
今は抱きしめられるから きっと
二人で重ね合っていく
それが爱でしょう
谁も知らない
明日が待っているとしても
大丈夫 もう泣かないで
君と手をつないで
歩いてくずっと

ふとした瞬间
つのる气持ちじゃなく
少しずつ 育てていくものだね
爱する气持ちは

君がいるから 明日があるから
一人きりじゃ生きてゆけないから
こんなに近くに感じる
それが爱でしょう
泪の数の痛みを
君は知ってるから
透き通るその目の中に
确かな意味を探して
笑颜见つけたい

虽然 在眼泪流淌的日子
希望能够依靠你的肩膀

但是温柔
常常是残酷的
虽然在寻求 却总是找不到答案

雨后的街道
如果看得见彩虹
现在 开始走吧
似乎有什么会开始

因为有你 因为有明天
因为仅仅一个人不能活下去
感觉到如此接近
那就是爱吧
眼泪伴随的痛苦
你一定知道
在清澈的眼睛当中
寻找真实的意义
想发现你的笑脸

即使什么也不说
这种心情
如果能传达给你该有多好

虽然街道上的颜色
在一点点改变
瞧，又增加了一个回忆

你所说的每一句话
现在都藏在我的心里 一定

二人彼此渐渐融合
那就是爱吧
谁也不知道的
明天即使在等待
不要紧 已经不再哭泣
和你手牵手 相连
一直走下去

不是突然的瞬间
就产生的心情
而是一点点 渐渐地培育的
爱的心情

因为有你 因为有明天
因为仅仅一个人不能活下去
感觉到如此接近
那就是爱吧
眼泪伴随的痛苦
你一定知道
在清澈的眼睛当中
寻找真实的意义
想发现你的笑脸

很多人是从《全金属狂潮》认识下川みくに的，她为《全金属狂潮》演唱的主题歌让FANS拍手叫好，也就此成为了"《全金属狂潮》系列"的御用歌姬，流畅悦耳是她的一贯风格，清脆的吉他和清亮的音色延续了她深入人心的治愈系温暖情歌风格，使《全金属狂潮2》在感情的刻画上比前作更加生动细腻。

11 OUTRIDE

作词：奥井雅美
作曲：影山ヒロノブ 演唱：群星

岚が去った静寂の街に
昙は流れて辉き生まれる
Bright 生命の光降り注ぐ
Wi sing a song for everything

谁かの叫びが闻こえる
地球の片隅あの场所から 风に乘って
仆达の名前を呼んでる
ASIAの小さなこの场所から届けたいんだ

时代はいつだって 喜び、叹きに
背中を押されて 前に进んできた 迷いながら

ココから始まる 新しい历史が
みんな そうOUTRIDER
ひとりじゃないんだ それぞれの梦へと
走る 涨るこの勇气を
少しでもいいから あの场所へと远く
空响かせ Let's sing a song

谁かの泪がこぼれる
テレビの中では映画のよう 现实でも
心のどこかで何かに
惯れてしまっても 痛みだけは忘れたくない
流される日常 目指した座标に
见失ったって 仲间がいることを思い出して!

ココから始めよう 新しい挑战
君も そうOUTRIDER
ひとりの力が无限に变わるまで
ずっとこの手を离さないよ
いつの日か回る未来をもっと 今日より辉かせたい

きっと心が强くても 迷路に迷いむ日もある
君の光に惯れるように 仆等はどんなときも歌い续ける

ココから始まる 新しい历史が
みんな そうOUTRIDER
ひとりじゃないんだ それぞれの梦へと
走る 涨るこの勇气を
ココから始めよう 新しい挑战
君も そうOUTRIDER
ひとりの力は无限の彼方まで
广がる溢れるこの想いを
少しでもいいからあの场所へと远く空响かせ Let's sing a song

Oh, Outrider! Wait for you!
Oh, Outrider! With your dream.



风暴刚刚路过之后的静静的街道
白云再次辉煌重生
Sright生命的光芒照射
Wi sing a song for everything

听到有人在大声喊叫
地球的边缘……从那个地方乘坐风
呼唤着我们的名字
从ASIA的这个小小的地方送给他

时代虽然迷茫
但总是随着喜悦和悲叹向前进

从这里开始 新的历史
大家都是OUTRIDER
不是一个人 都为了各自的梦想
向前跑 让膨胀的勇气
震响到那个地方 哪怕一点点也好
Let's sing a song

有人在流泪
就像是电视上播放的电影 现实中
在心中的某处
虽然习惯，但不想忘记伤痛

在日常中 为了指向的坐标
哪怕是迷失 也要想起始终和同伴在一起

从这里开始 新的挑战
你也是OUTRIDER
直到一个人的力量变成无限为止
决不会放下这个手
为了未来 会使它比今天辉煌地更灿烂

即使拥有坚强的心 有时候也会迷入到迷路
为了能成为向导你的光芒 无论是什么时候我们都会唱下去

从这里开始 新的历史
大家都是OUTRIDER
不是一个人 都为了各自的梦想
向前跑 让膨胀的勇气
震响到那个地方 哪怕一点点也好
Let's sing a song
从这里开始 新的挑战
你也是OUTRIDER
一个人的力量成为无限直到边境
涌出的思念
震响到那个地方 哪怕一点点也好
Let's sing a song

Oh, Outrider! Wait for you!
Oh, Outrider! With your dream.



这首歌是即将在东京都千代田区举办的"2006夏季动画演唱会"的主题曲，演唱阵容十分强大：奥井雅美、JAM Project、水树奈奈、高桥直纯 、栗林みな实、米仓千寻、石田耀子、爱内里菜等多位耳熟能详的动画歌曲演唱者共同来演绎，Let's sing a song，为了各自的梦想！

12 希望

作曲/小提琴演奏：叶加濑太郎
演奏：英国皇家爱乐乐团

(1)第一乐章 Overture
(2)第二乐章 March of a Wise man
(3)第三乐章 Road of Hope
(4)第四乐章 Romance
(5)第五乐章 Road of Hope～Refrain

上一期没有收录《最终幻想XII》的交响诗，实在造成了不小的遗憾，本期就来弥补它。1968年1月23日出生于大阪府的叶加濑太郎自小就显示出非凡的音乐才能，1990年组建的Kryzler&Kompany乐队因为种种原因在1996年解散，之后叶加濑太郎就开始了独立的创作过程，发行过多张古典和新世纪类别的小提琴专辑。随着Image系列音乐的热销以及担任Celine Dion世界巡演的特别嘉宾，他在亚洲乃至国际上的知名度也直线上升。其纯熟精湛的技艺和热情奔放的演绎风格，为他赢得了"小提琴魔术师"的美誉。

在这曲《希望》中，叶加濑太郎精湛的技艺给众多《最终幻想》Fans留下了很深的印象，由Overture的厚重、低沉到March of a Wise man的激昂，再到Road of Hope的轻松、Romance的柔美、Road of Hope～Refrain的凝重，向我们展示了一场壮烈的战斗、一个美丽的故事、一幅生动的"伊瓦利斯风情"。

CD2 明之舞·雅之祭

明之舞



"弗拉明戈"是什么？

舞蹈家说它是一种舞蹈艺术，歌唱家说它是一种音乐风格，演奏家说它是一种吉他弹奏技巧……

"弗拉明戈"（Flamenco）是由"felag"（农夫）和"mengu"（流浪的）组成的。

构成"弗拉明戈"的灵魂是吉他、舞蹈、歌唱以及热烈的喝彩。传统的"弗拉明戈"演出，通常是在小酒馆里，吉他手伴着歌手的演唱弹奏，有时即兴来上一段美妙的旋律（falsetas）与歌曲呼应，而那些跳舞的人们则可以通过击掌、踏脚以及尖叫来加强节奏、做出繁复而扣人心弦的韵律，调动气氛，场面热烈而富有戏剧性。后来，西班牙人把"弗拉明戈"带到了"新大陆"，"弗拉明戈"的节奏又影响了拉丁美洲的探戈、桑巴以及爵士乐。

听着"弗拉明戈"，就会情不自禁地舞动起来。所以在《皇牌空战 零 贝尔肯战役》中，随之舞动在天际的，是自己心爱的战斗机，表演着的是那一连串的空中踢踏舞。而今次的BGM又在其中融入了摇滚等流行元素，使空战的气氛更加浓烈，斗志也随之更加昂扬。

CONTACT	MISSION 3B
THE ROUND TABLE	MISSION 10B
THE FINAL OVERTURE	MISSION 14
ZERO / CHORUS :ACE COMBAT ZERO SPECIAL CHORUS TEAM	MISSION 18
EPILOGUE —NEAR THE BORDER—	Ending

雅之祭

本期来重点说说《大神》的BGM，游戏自始至终展现给我们的都是一幅纯净自然的画面，而它的音乐亦是如此。



日本雅乐是份非常传统和历史悠久的文化遗产，强调的是人的心灵修养和对自然的一种和谐态度。

在日本最古老的文献《古事记》中，关于古代音乐的记述，大部分与传说有关。从古代遗迹的发掘中，也几乎没有得到能证实有关当时情况的资料，因此，难于想象几千年前的古代音乐的状况，但根据记载，神乐可能是最古老的音乐。《古事记》中所记的《天之岩屋》的神话，的确是与音乐有关的故事。天照大神，由于素戋鸣尊的恶作剧，一气之下藏身到天之岩屋中，于是，世上突然成为一片黑暗。众神相聚，商量出对策，由于钿女命在岩屋前跳舞，众神伴唱，开始了热闹的神乐。天照大神对陌生的声音感到奇怪，稍稍推开了岩屋的石门向外观看，这时，天手力男命趁机将天照大神拉出岩屋。这时，在神武天皇元年，举行加美真手命的安魂祭典时，使猿女君演出神乐，从此便成为惯例以至于今。自此以后，在宫廷中及神宫、神社的仪式和祭典中，开始使用神乐。因此神乐本应该按原始的形式流传下来，但是，因为从最初就没有正确的记谱法，以致在长时期的历史演变中，有失传者也有变形者，各地方和各神社的神乐，在内容上便出现了多少有所不同的情况。一般说来，神乐由人长，神乐人及歌人组成。在日本流传的古乐之一便是雅乐。这是从中国和朝鲜传入的，其中以三韩乐传入最早，大约是在一千五百年前。日本的雅乐本来是外来音乐，但中国的雅乐早已绝迹，朝鲜的雅乐经过长久年代也已变形，与此相反，唯独日本在宫廷及神宫中，保存下了当时整理成为日本式的雅乐。







贰 游戏中的所有音乐都是以和风为主，几位制作人通过自己对传统文化的理解完美继承并发扬，再配合水墨风格的画面，让玩家在游戏中无时无刻都能感受到一股纯朴清净的气息，仿佛整个身心都净化了，到了一个明净、空无的境界。一款游戏的音乐达到了这样一个高度，不由得人为之赞叹。



叁 **下面介绍几位主要的音乐制作人**

上田雅美

1995年进入Capcom。参加过《生化危机1～3》、《鬼泣》、《Tricky Sliders》等游戏的开发。2004年转入Clover Studio。

山口裕史

2004年进入Clover Studio。本作是他参加的第一个项目。

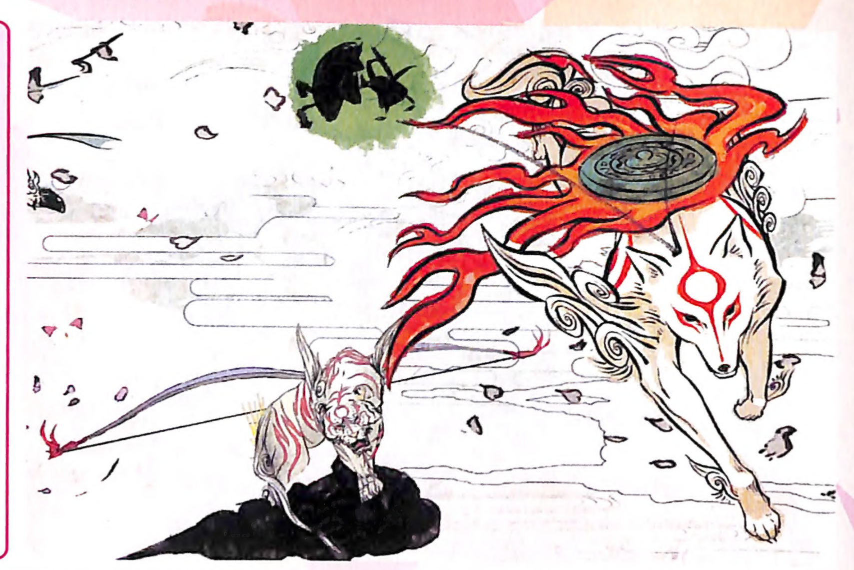
协力作曲

近藤岭

自幼学习音乐，是一位非常年青有为的音乐家。本作是他参加的第一个项目。

格罗贝斯·明里(原姓海田)

1994进入Capcom。参加过《生化危机》、《龙战士3》、《鬼武者3》、《洛克人EXE》、《洛克人EXE5》和《Tricky Sliders》等游戏的开发。2004年辞职，现在是自由职业者，以作曲家的身分活跃在很多领域。



肆 标题音乐

一打开游戏就可以听到这一段，悠扬的箫声伴着延绵的琵琶，一段神奇美丽的故事就要来了。据制作人上田雅美说，这是开发初期、也就是大神的基本印象还没有完全确定的时候用于大地图背景音乐的乐曲。

妖怪退治

上田雅美：创作这首曲子时贯穿始终的关键词是"大地"和"嬉戏"。在开发初期还没有"大地"这个核心概念。为了表现这个"大地"，混合使用了和太鼓以及非洲风格的打击乐器来制作快节奏的部分。在普通人眼中，天照看上去只是一只普通的狼，而他们也看不到妖怪的样子。也就是说，在普通人眼中，天照只是在天真地玩耍，所以在后半部分使用了祭杂子(一种乐器)来表现这种感觉。

序曲部分收录的是"天邪鬼(黄)登场"版。开发过程中，当决定和《鬼泣》一样在每种敌人初登场时都会有特别演出时，有"能否为不同妖怪的登场准备不同的序曲"这样的提案。不过这工作量究竟还是过于庞大了，所以最后没能实现。

被诅咒的神州平原

上田雅美：比"崇场"的BGM更冷清的感觉，最初被要求做成这样的曲子。但是在实验的过程中始终找不到要点。于是改变了想法，创造出了悲伤不已的整体氛围。乐曲后半引用了《佐久夜姬主题曲》，让人能够感到"总有一日会再度春满大地"这样的希望。在开发末期午休小憩的时候，就是一边听着这首曲子一边睡觉的。

小柄 鬼斩斋

上田雅美："道场入口"中表现的是师傅和蔼却又神秘的感觉。随着节奏的变化，师傅的主题曲变成了以日本太鼓为核心的构成，加上中国大鼓等乐器，充分表现了热力燃烧的感觉。师傅变身的动作可是和红侠乔伊一样的哦！

ハラミ湖

上田雅美：虽然被要求做成"非常可怕"的感觉，不过实际上这个曲子在被这么要求以前就已经完成了。用竖琴和双簧管来表现"古代之地"，用小提琴来表现"不停震荡的水波"的感觉。



樱吹雪

山口裕史：将《佐久夜姬主题曲》按照祭祀乐曲风格重新变奏的乐曲。虽然神木上长出了绿叶，不过并不是完全复活。所以比起普通的祭祀乐在紧凑感上略低一些。

牛若演舞～与牛若嬉戏

山口·上田：演武部分一扫之前牛若那种纤细的印象，使用了多种打击乐器来表现那种强力的感觉。请注意游戏中与牛若的动作相得益彰的节奏点。(山口)战斗音乐的部分，原本只是中BOSS通用的战斗音乐，不过开头的部分加入了为牛若专门制作的部分。

西安京 庶民街

山口裕史：在意识上想要表现纯粹的民族风格，但是却不希望让人认为这是单纯的日本音乐。所以利用小提琴的合音与筱笛的主旋律能融合在一起的特点，表现出了原来所期望的那种略带悲伤感的乐曲。平安贵族那种美与忧伤的感觉在这首曲子中呈两阶段表现了出来。庶民街的活泼气氛用"气势宏大的庆典舞曲"表现了出来。在后半段增加了乐器中笛子的数量，好像演奏者自然而然地随着音乐季和在一起，随后又增加了观众的击掌声和节拍声，最后庆典舞达到了最高潮。这就是这首曲子所表现的内容。春天过了才使庆典舞的季节呢，还要等很长时间啊！

极北之国 卡姆伊

山口裕史：原本是作为村庄"威背阁垒"的BGM所做的曲子，不过由于曲调本身表现了自然的庄严感，与神威国那种暴风雪肆虐的荒蛮景象很符合，所以略作调整就转作了它用。在调整的时候所参考的乐曲其实是咸蛋超人里面的《MAT队主题曲》。导演在撰写神威世界的剧本时，充满紧张感的这首音乐曲在一边听一边写。为了表达出异国的气氛，不得不把之前制作的独特和音旋律全部舍弃，当时非常痛苦。琴弦方面根据卡姆伊世界的气氛来进行作曲。在歌曲中首次采用了男高音木制笛，总之这次的作曲过程中绝大部分都是第一次挑战，而当初我的脑子里装满的是和音旋律，因此作曲过程很有难度。("卡姆伊"是日本北部的一个民族。)

日出

近藤岭：与常暗之皇的决战的第二首曲子引用了《佐久夜姬主题曲》的旋律，表现了天照处于绝对优势的情景。虽然第二战比第一战更加激烈，但是曲调本身已经表现出了天照取得了绝对优势的气氛。所以相信有很多玩家是一边放松在刚才剧情哭红的眼睛一边进行着最后的决战的。

《Reset》～《谢礼》版～

山口裕史：由平原绫香的《Reset》变奏而来。将最后决战中天照大神的力量随着世人的祈祷而逐渐恢复的情形用音乐来表现，随着乐曲的演奏而逐步增加参与配乐的乐器。由于尺八是游戏中最具有特色的乐器，所以一直使用到乐曲的后半段。作曲的过程中回想起了漫长的制作过程中的往事，是一边流泪一边写的。

2005年东京游戏展宣传动画配乐

山口裕史：为了与到当时为止的所有宣传片配乐有所区别，在曲调中特别强调了"即使是天照大神也会有苦战的时候！但是无论遇到什么样的困难天照都不会屈服！"这样的印象。为了抓住这个点，花了很长的时间才决定下这个旋律。由于这是进入公司后第一个大项目，所以压力相当大。不过经历过这次的辛苦后，后面作曲时这个经历反而成为了一件激励自己的回忆。



ISBN 7-88573-377-7
9 787885 733773 >